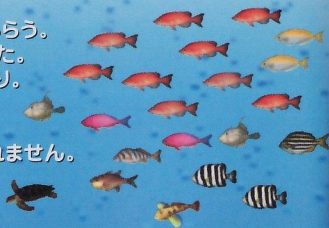
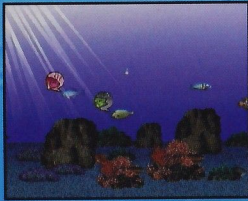
theme AQUARIUM™

テーマアクアリウム

テーマ アクアリウムは、こんなゲーム!!

思いのままに「水族館」を経営して、みんなに楽しんでもらう。
そんな夢のような仕事が、あなたの手にゆだねられました。
水槽を設置したり、魚を飼育したり、スタッフを雇用したり。
毎日毎日、山のような仕事が待っています。
もしかしたら、多額の借金を背負って破産する…
なんていう、とんでもない結果に終わってしまうかも知れません。
でもきっと、かわいい魚たちが、
そんな苦労も忘れさせてくれるでしょう。…たぶん。

魚をそろえる

すぐに手に入るありふれた魚から、海の果てまで船を出して、捕獲しなければ手に入らない珍しい魚まで、世界中の魚たちが登場します。珍しい魚を捕獲して、水槽に展示すれば、水族館の人気はグンと高まるでしょう。

つねに水槽を観察

大切な魚にもしものことがあったら大変です。つねに水槽を観察して、体調をくずしていないか、餌は足りているか、水の温度に問題はないか、チェックを行いましょう。病気の魚を見つけたら、すぐに治療する必要があります。

イルカのショーを開催

ジャンプや逆立ちなど、イルカにさまざまな技を調教することができます。イルカが技をおぼえたら、ショーを開催してみてください。彼らのすばらしい演技に、お客さんたちは大喜び。イルカショーは水族館の目玉になるはずです!!

こんなに分厚い解説書なんて読んでる時間がないぜ!! というご多忙中のあなたは65ページからの「アクアリウムキングへの道」を読んでから、ゲームをはじめてみてください。ゲームの基本的な進めかたを身につけることができます。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 5ブロック

PocketStation 対応

メモリーカード +10ブロック

SLPS 01768

CONTENTS

コントローラの操作

L2ボタン
・押しながら方向キーでカーソルの移動スピードアップ

L1ボタン
・押しながら方向キーで画面をスクロール

R2ボタン
・押しながら方向キーでカーソルの移動スピードアップ

R1ボタン
・押しながら方向キーで画面をスクロール

□ボタン
・HELP MODE

△ボタン
・アイコン表示

方向キー
・カーソルの移動

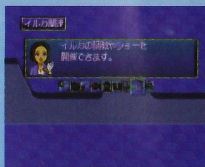
○ボタン
・決定

×ボタン
・キャンセル
・前の画面に戻る

セレクトボタン
・ 全体マップ表示

スタートボタン
・ポーズ

【HELP MODE】

ゲーム中に□ボタンを押すと、HELP MODEを呼び出すことができます。ゲームの進めかたがわからないところがあったら、このモードを使って調べてみてください。また、カーソルをアイコンに合わせて□ボタンを押せば、アイコンの使いかたについての解説を見ることもできます。さまざまな場面で活用しましょう。

ゲームスタート

オープニングムービーの終了後、タイトル画面が表示されます。スタートボタンを押すと「NEW GAME」と「LOAD GAME」の2つのメニューが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。ロードは、メモリーカード差込口にメモリーカードを差し込んでから実行してください。また、ロードの実行中はメモリーカードを抜き差ししないでください。

【NEW GAME】

新しくゲームをはじめます。「テーマ アクアリウム」には「STANDARD」と「STORY」の2つのモードが用意されています。各モードの進めかたは下記の通りです。

●STANDARD

世界の3つの国から1つを選び、水族館をつくっていくモードです。特にエンディングはないので、納得がいくまで、思う存分に水族館経営を極めることができます。ゲームを極めれば極めるほど、豊富なイベントが用意されています。くわしくは4ページ「STANDARDのスタート」を見てください。

●STORY

5つのストーリーをプレイするモードです。それぞれのストーリーに設定されているクリア条件を達成することが、ゲームの目標になります。5つのストーリーをすべてクリアできれば、感動のエンディングがあなたを待っているでしょう。くわしくは5ページ「STORYのスタート」を見てください。

【LOAD GAME】

ゲームのデータをロードできます。ロードするメモリーカードを選んでから、セーブデータ名を選んでください。ロード後は、水族館内にお客さんが1人もいない状態でスタートしますが、しばらくゲームを進めればすぐにやって来てくれます。

水族館の開館

水族館は、ゲームがスタートした時点から、24時間いつでもオープンしているので、特に開館の操作をする必要はありません。水槽をいくつか設置して魚も何匹か展示して、ある程度、水族館としての準備が整っていれば、お客さんは入館料を支払って、ゲートをくぐってくれるでしょう。

◆STANDARDのスタート◆

世界の3つの国から1つを選び、水族館をつくっていくモードです。ストーリーやクリア条件に制限されることなく、じっくりと水族館経営を楽しむことができます。次のような手順でゲームをスタートしてください。

1.国を選ぶ

はじめに世界マップが表示されます。「日本」「アメリカ」「オーストラリア」の3つの中から、プレイする国を選んでください。選んだ国によって、水族館のフロアの広さ、階層の高さに違いがあります。

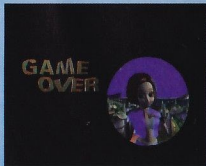
2.名前を付ける

水族館に名前を付けます。方向キーで文字を選んで、○ボタンで入力し、最後に「決定」を選んでください。ここで決めた名前は、ゲームをセーブするときのセーブデータ名になります。名前が決まれば、いよいよゲームのスタートです。

【ゲームクリアについて】

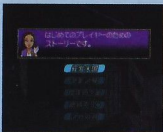
特にゲームクリアの条件もないし、エンディングも用意されていません。納得がいくまで、じっくりのんびり、思う存分に水族館をつくってください。長くプレイし続けるほど、豊富なイベントが用意されています。また、年末に表示される「年度末評価(→55ページ)」で、水族館がすべての分野において最高の評価を受けると、お楽しみが待っているかも知れません。

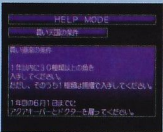
【ゲームオーバーについて】

総資金がマイナス(赤字)になり、2年連続して年度末決算が赤字になると、水族館は破産して、ゲームオーバーになってしまいます。銀行から借金してでも、何とかまぬがれるようにしましょう。それでもダメなときは…もう残された道は、あれしかありません…(涙)。

◆STORYのスタート◆

5つのストーリーをプレイするモードです。それぞれのクリア条件を達成して、全ストーリーのクリアをめざしてください。簡単にクリアできるものから、長時間かけてじっくりクリアするものまで、種類はさまざまです。次のような手順でゲームをスタートしてください。

1.名前を付ける

水族館に名前を付けます。方向キーで文字を選んで、○ボタンで入力し、最後に「決定」を選んでください。ここで決めた名前は、ゲームをセーブするときのセーブデータ名になります。

2.ストーリーを選ぶ

スタートするストーリーを選びます。どのストーリーからでもスタートは可能です。「経営天国」「卒業試験」の2つは、初級者用にゲームの進めかたの解説が見られるようになっているので、はじめてプレイする人はこの2つからスタートしてみるとよいでしょう。ストーリーを選ぶときには、画面に表示されるクリア条件をしっかりと見ておいてください。ストーリーが決まれば、いよいよゲームのスタートです。

3.クリア条件の確認

ゲーム中にクリア条件を確認したいときは、□ボタンを押して、HELP MODEを呼び出してください。HELP MODEには、それぞれのストーリーのクリア条件がつねに表示されています。条件を忘れてしまったときなど、ゲームを進めながら確認するようにしましょう。

【ストーリークリアについて】

「水槽を○個以上設置する」「総資金を○○○以上にする」など、各ストーリーに設定されているクリア条件を達成すると、クリアになります。5つのストーリーをすべてクリアすればエンディングです。

【ゲームオーバーについて】

クリア条件を満たせないとゲームオーバーになります。例えば「○年以内に○○をする」というふうに、制限時間が設定されているストーリーでは、時間を過ぎてしまうとゲームオーバーです。またSTANDARDと同じように、破産したときもゲームオーバーになります。

ゲーム画面の説明

◆ゲーム画面◆

【カレンダー】

時間の経過を表わします。4月1日からスタートして、3月31日で1年が終了します。1年が終わると「年度末決算(→55ページ)」の画面が表示されて、1年間の業績を振り返ることができます。「ゲームスピード(→48ページ)」を設定すれば、時間の経過スピードを調整することも可能です。

1年目 4月 4日

【ゲート】

お客さんが入館/退館するゲートです。ここで入館料を支払って、お客さんは水族館にやって来てくれます。入館者数が増えてくると、ゲート付近は混雑しがちなので、あまりごちゃごちゃと設備を設置しないほうがよいでしょう。

◆メインアイコン◆

ゲーム画面で△ボタンを押すと、10種類のアイコンが表示されます。「テーマ アクアリウム」では、この10種類のアイコンを使ってゲームを進めていきます。それぞれの使いかたを確認しておきましょう。

●設備設置

水槽やショップ、順路標識など、水族館内にさまざまな設備を設置するアイコンです。くわしくは8ページを見てください。

●飼育設備確認

ろ過装置や自家発電装置など、水族館を陰で支える飼育設備に関する操作を行います。くわしくは14ページを見てください。

●設備撤去

水族館に設置した設備を撤去するアイコンです。設置に失敗したときなどに使いましょう。くわしくは17ページを見てください。

●魚入手

水槽に展示する魚を入手します。業者から購入したり、海で捕獲したり、方法はさまざまです。くわしくは18ページを見てください。

●スタッフ雇用

掃除する人、魚の病気を治療する人など、水族館で働くスタッフを雇用するアイコンです。くわしくは26ページを見てください。

●経営

収支のチェック、銀行からの借り入れ、設備の研究開発など、経営に関する操作を行います。くわしくは29ページを見てください。

●各種データ表示

設置した水槽や、雇用したスタッフ、入手した魚など、水族館全体の状況をチェックできます。くわしくは35ページを見てください。

●イルカ関連

イルカを調教して技をおぼえさせたり、ショーを開催したり、イルカに関する操作を行います。くわしくは40ページを見てください。

●水槽画面

水槽内の魚のようすを見ることができます。魚たちの生活をこっそりのぞいてみましょう。くわしくは47ページを見てください。

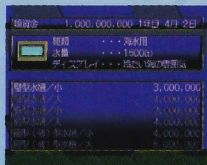
●システム

セーブやロード、ゲームスピードの変更、全体マップの表示など、オプションの操作が可能です。くわしくは48ページを見てください。

設備設置

魚たちを展示する水槽はもちろん、おみやげを販売するショップ、道に迷わないための順路標識など、お客さんたちを満足させるためのさまざまな設備を設置できます。このアイコンを選ぶと、さらに4種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。

◆水槽設置◆

魚を展示するための水槽を設置できます。リストの中から、設置するものを選んでください。画面の上には、各水槽のデータ(下記参照)が表示されているので、選ぶときの参考にしましょう。はじめは数種類しか設置できませんが、研究開発(→32ページ)を行うことによって、次々と新しい水槽が開発されていきます。設置する水槽が決まったら、次のような手順で設置してください。

- **種類** ・・・・・・水槽の種類を表示。海の魚の「海水用」、川の魚の「淡水用」、海の哺乳類の「海獣用」があります。
- **水量** ・・・・・・水槽の大きさを表示。大きな魚を展示するには、水量の大きな水槽が必要になります。
- **ディスプレイ** ・・水槽内のディスプレイの種類を表示。南の海に生息している魚は「温かい海の雰囲気」のディスプレイに展示したほうが雰囲気が出るでしょう。

1.設置場所を決める

水槽を選ぶと、画面にカーソルが表示されます。カーソルを動かして、設置する場所を決めてください。壁型水槽は、水族館の壁に設置する水槽です。その他の水槽は、フロア上のどこにでも設置することができます。巨大水槽をいきなりゲートの正面に設置して、入館したお客さんにインパクトを与えるのか、それとも奥の方に設置して期待感をあおるのか、演出方法を考えてみましょう。

2.設置する向きを決める

設置する向きを変更できる水槽もあります。変更可能な水槽は、写真のように矢印が表示されているので、注意して見ていてください。L1ボタン(R1ボタン)を押すと、向きを変えることができます。お客さんたちが水槽を観賞しやすいような向きに変えてあげましょう。

3.設置する

場所と向きを決めたら、○ボタンを押してください。設置場所に赤い色のマークが表示されます。このマークは、その場所に水槽が設置されたことを表わしています。同じ水槽を複数設置したい場合は、カーソルを別の場所へ動かして、続けて○ボタンを押してください。設置した数だけ、赤いマークが増えます。

4.ゲーム画面に戻る

赤い色のマークが表示されたら、×ボタンを押してゲーム画面に戻ってください(×ボタンを4回押せば戻ります)。しばらくすると、赤いマークの上に水槽が表示されます。これで設置は終了です。

設置した水槽を撤去したいときは「設備撤去(→17ページ)」のアイコン、別の場所に移動させたいときは「水槽の移動(→51ページ)」のアイコンを使います。

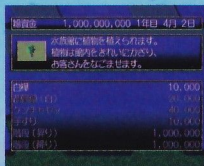
水槽の汚れ

ゲームを進めていると、水槽の水が濁ってくる場合があります。また、水槽のガラスがお客さんの手アカで汚れてしまう場合もあります。そのまま放置しておくと、不潔な印象を与えてしまうので、早急に掃除をしてください。水槽内を掃除するには「アクアキーパー」、ガラスを掃除するには「スイーパー」のスタッフを雇用(→26ページ)しておけばOKです。

きれいな水槽

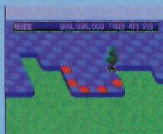
汚れた水槽

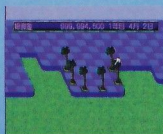
◆館内設備設置◆

景観を整える植物や、フロアを行き来するための階段、おみやげを販売するショップなど、水族館内の設備を設置できます。リストの中から、設置するものを選んでください。はじめは数種類しか設置できませんが、研究開発(→32ページ)を行うことによって、次々と新しい設備が開発されていきます。設置する館内設備が決まったら、次のような手順で設置してください。

1.設置場所を決める

館内設備を選ぶと、画面にカーソルが表示されます。カーソルを動かして、設置する場所を決めてください。お客さんのジャマにならないよう、設置場所には配慮が必要です。水槽のすぐ横に「スタッフ詰め所」があったりしたら、お客さんのジャマになってしまいますよね。

2.設置する向きを決める

設置する向きを変更できる館内設備もあります。変更可能な設備は、写真のように矢印が表示されているので、注意して見ていてください。L1ボタン(R1ボタン)を押すと、向きを変えることができます。お客さんたちが設備を利用しやすいような向きに変えてあげましょう。

3.設置する

場所と向きを決めたら、○ボタンを押してください。設置場所に赤い色のマークが表示されます。このマークは、その場所に館内設備が設置されたことを表わしています。同じ館内設備を複数設置したい場合は、カーソルを別の場所へ動かして、続けて○ボタンを押してください。設置した数だけ、赤いマークが増えます。

4.ゲーム画面に戻る

赤い色のマークが表示されたら、×ボタンを押してゲーム画面に戻ってください(×ボタンを4回押せば戻ります)。しばらくすると、赤いマークの上に館内設備が表示されます。これで設置は終了です。
設置した館内設備を撤去したいときは「設備撤去(→17ページ)」のアイコンを使います。

【設備の種類】

水族館に設置できる館内設備の一部を紹介していきます。どのような種類があり、どのような効果があるのか、それぞれの役割をおぼえておきましょう。これらの設備は、はじめから全種類設置できるわけではありません。地道に研究開発(→32ページ)を行って、種類を増やしてください。

●白樺

景観を整える植物です。水族館を美しい花や緑で飾れば、水槽の水が濁っていても、床が汚れていても、多少は不潔感をごまかすことができるでしょう。この他に「胡蝶蘭」や「ケンチャヤシ」などがあります。

●手すり

水槽の周りを囲んで、お客さんにガラスを触らせなくしたり、フロアを区切ってお客さんの動きを制御したりできます。何個かつなげて設置するようにしましょう。この他に「レンガ」も同じ働きをします。

●階段

フロアを行き来できます。「昇り」と「降り」の2種類があるので、必ず両方設置してください。さもないと2階に昇ったきり降りられない…という欠陥建築になりかねません。他に「エスカレーター」もあります。

●案内所

団体客を案内したり、魚の説明をしたりするための設備です。数カ所に設置したほうが喜ばれるでしょう。ただし、案内役のコンパニオン(→27ページ)を雇っておかないと機能しないので注意してください。

●いす

水族館内を歩き疲れたお客さんに、休んでもらうための設備です。お客さんは、疲れがたまるとすぐに帰ってしまうので、ここで体力を回復してもらいましょう。入館者数に合わせて、数を増やしてください。

●灰皿

タバコを吸いたいお客さんのための設備です。設置しておけば、灰皿の周りでタバコを吸ってくれるようになります。設置を忘れると、ヘビースモーカーたちのイライラがつのり、水族館の評価が下がります。

●カラーブロック

つなげて設置すると、壁や部屋を造ることができます。部屋ごとに区切ったり、壁でお客さんの動きを制御したり、水族館内のレイアウトをデザインしてください。ただし、複雑になりすぎないようにしましょう。

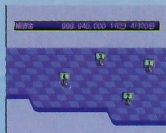
●ぬいぐるみショップ

マスコットキャラクターのぬいぐるみを販売している、子供たちに人気のショップです。ここでの売り上げは、もちろん水族館の収入になります。他に「ぼうしショップ」と「ふうせんショップ」があります。

◆順路標識設置◆

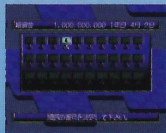
水族館内を見て回る順路を指定できます。順路標識を設置しておけば、お客さんたちは順路の通りに歩いてくれるので、人の流れをコントロールすることができます。例えば、はじめは小さな魚を見てもらって、次に中型の魚を見てもらい、最後に巨大魚を見てもらう、なんていうふうに、順路を指定することで、お客さんの気分を少しずつ高めていく演出も可能です。次のような手順で設置してください。

1.設置する

標識の番号を選びます。はじめて標識を設置する場合は、画面の左側に、番号「1」だけが表示されています。とりあえず「1」を選んでください。
方向キーで標識を動かして○ボタンを押すと、設置することができます。

2.続けて設置する

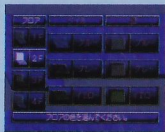
「1」の標識を設置すると、続いて「2」の標識を設置できるようになります。「2」を設置すると「3」、その次は「4」…というように、設置するごとに番号が大きくなっていきます。順路を指定したい範囲内に、十分な数の標識を設置しましょう(最大30まで設置可能)。

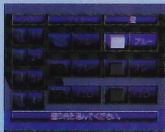
3.ゲーム画面に戻る

十分な数の標識を設置したら、×ボタンを押してゲーム画面に戻ってください(×ボタンを4回押せば戻ります)。これで設置は終了です。お客さんたちは、標識の番号通りに歩いてくれるようになるでしょう。
設置した標識を撤去したいときは「設備撤去(→17ページ)」のアイコンを使います。

4.新しい標識を挿入する

標識を設置したあとで、新しい番号を途中に挿入することもできます。例えば1～5の番号を設置したあとで、3と4の間にもう1つ新しい場所を挿入したい場合は、次のように操作してください。「順路標識設置」のアイコンを選ぶと、すでに設置した標識の番号(1～5)が表示されます。3と4の間に挿入するときは「4」を選んで設置してください。

◆タイル模様替え◆

水族館内のフロアのタイルと、壁の色を変更できます。たまには色を変えて、雰囲気を変えてみるのもいいでしょう。水族館に何度も足を運んでくれているお客さんは、そんな小さなイメージチェンジに気付いて、きっと喜んでくれるはずです。このアイコンを選んだら、次のような手順で色を変更してください。

1.フロアを決める

色を変えるフロアを選びます。方向キー上下で選んで、○ボタンを押してください。全2フロアだったり、全4フロアだったり、プレイしている国によって、フロアの構成に違いがあります。

2.色を決める

はじめに「タイル」の色を決めます。方向キー上下で色を選んで、○ボタンを押してください。続いて「壁」の色も同じようにして選んでください。この手順をくり返して、各フロアの色を変更していきます。変更が終わったら、×ボタンを押してゲーム画面に戻ってください(×ボタンを3回押せば戻ります)。

飼育設備確認

水族館の運営には欠かせない、飼育設備に関する操作を行います。飼育設備には、水槽の水を処理する５種類の設備と、魚を一時的に入れておく予備水槽があります。このアイコンを選ぶと、それぞれの設備のようすを見られるようになります。

●ろ過装置

水槽の水をきれいに保つ設備です。この設備が機能しないと、水が濁って魚の健康に悪い影響を与え、お客さんにも不潔な印象を与えてしまいます。

●自家発電装置

停電になったときに、飼育設備を作動させるための電気を供給する設備です。この設備が機能しないと、停電時に飼育設備が作動しなくなります。

●サーモスタット

水槽の温度を、設定した水温に保つ設備です。この設備が機能しないと、水温が急変して魚の健康を害します。水温の設定については50ページを見てください。

●ブロアー

水槽内に酸素を供給する設備です。この設備が機能しないと、水中の酸素が足りなくなり、魚たちが窒息します。また、水が濁る原因にもなります。

●ポンプ

水槽内に流れをつくり、水を循環させて、ろ過装置へと流す設備です。この設備が機能しないと、水が正常にろ過されなくなるので、濁ってしまいます。

●予備水槽

入手したばかりの魚を、水槽の準備ができるまで一時的に入れておく場所です。長時間入れっぱなしにしておくと、魚の体調が悪くなるので注意してください。

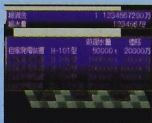
【設備の補修/購入】

方向キーで「ろ過装置」「自家発電装置」「サーモスタット」「ブロアー」「ポンプ」を選んで○ボタンを押すと、各設備についてのインフォメーションが表示されます。
設備を作動し続けていると、やがて故障してしまいます。また、水槽の設置数が増えてくると、やがて性能の低い設備では水を処理しきれなくなってしまいます。故障しないように補修したり、より性能の高い設備を購入したり、インフォメーションの情報をチェックして、補修と購入の時期を見きわめてください。

●補修

「耐久度」のメーターは、故障の進行状況を表わしています。故障が進むと緑色のメーターが減り、ゼロになると爆発してしまいます。爆発が起きたら、高価な設備を新しく買い直さなくてはなりません。そんな惨劇が起きる前に、補修を行うようにしましょう。
補修する設備を選んで○ボタンを押し、インフォメーションが表示されている状態で△ボタンを押すと、2つのアイコンが表示されます。左側のアイコンを選んで、メンテナンス会社に補修の依頼をしてください。作業員がやって来て、設備を補修してくれます。

●購入

「総水量」の数値と、「処理水量」の数値を見比べてください。「総水量」は、水族館に設置している水槽の合計水量を表わし、「処理水量」は、その設備が処理できる最大水量を表わしています。つまり「総水量」が「処理水量」の数値より高くなってしまったら、その設備では水を処理しきれないことになります。水槽の設置数が増えてきたら、性能の高い設備に買い替えるようにしましょう。
買い替える設備を選んで○ボタンを押し、インフォメーションが表示されている状態で△ボタンを押すと、2つのアイコンが表示されます。右側のアイコンを選ぶと、購入できる設備のリストが表示されるので、「処理水量」の高いものを選んで購入してください。はじめは数種類しか購入できませんが、研究開発(→32ページ)を行うことによって、次々と性能の高い飼育設備が開発されていきます。

【予備水槽の操作】

方向キーで「予備水槽」を選んで○ボタンを押すと、予備水槽内にいる魚についてのインフォメーションが表示されます。何種類/何匹の魚がいるのか、放流した魚は何匹いるのか、ここで見ることができます。
インフォメーションが表示されている状態で△ボタンを押すと、3種類のアイコンが表示されます。それぞれ次のように操作してください。

●魚情報

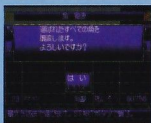
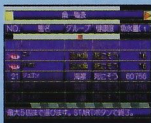
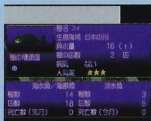
予備水槽内の魚について、種類別にデータを見ることができます。方向キー左右で魚の種類を切り換えて、データをチェックしてください。

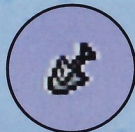
- ・種名 ・・・・・・・種類名を表示。
- ・生息海域 ・・・・生息している海域を表示。
- ・要水量 ・・・・・1匹を展示するために必要な水槽の大きさ(水量)を表示。
- ・匹数 ・・・・・・予備水槽内にいる同じ種類の魚の数を表示。
- ・病気 ・・・・・・病気にかかっているかどうかを表示。
- ・人気度 ・・・・・人気の高さを★の数で表示。
- ・種の健康度・・・健康状態を表示。同じ種類の魚が複数いる場合は、平均した状態が表示されます。

●魚移動

予備水槽内の魚を一般水槽(設置した水槽)に移すことができます。このアイコンを選ぶと魚の一覧表が表示されるので、方向キー上下で選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。続いて、一般水槽の一覧表が表示されるので、移動先の水槽を選んで○ボタンを押してください。

●魚譲渡

予備水槽内の魚を無料で業者に引き取ってもらうことができます。繁殖して増えすぎた魚や、病気がちな魚は引き取ってもらいましょう。このアイコンを選ぶと魚の一覧表が表示されるので、方向キー上下で選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。

設備撤去

水族館に設置した水槽、設備、標識を撤去できます。このアイコンを選ぶと、カーソルが「スコップ」の形に変わります。撤去したいものに「スコップ」を合わせて○ボタンを押してください。撤去が終わったら、×ボタンを2回押して、カーソルをもとの形に戻しておきましょう。

【撤去時の注意】

水槽や館内設備を撤去するためには、設置費用の10%の撤去費用がかかります。ただし、水槽は設置してから1ヶ月以内だったら無料、順路標識の撤去はいつでも無料です。館内設備は、1度設置すると必ず10%かかってしまい、設置と撤去をくり返していると大きな出費になるので、よく考えてから撤去してください。

魚入手

魚を入手できます。珍しい魚を入手して、水族館の人気を一気に高めてください。魚の入手には、業者から購入する方法と、海で捕獲する方法があります。またメモリーカードを使って、友達が入手した魚との交換も可能です。このアイコンを選ぶと、さらに3種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。

◆魚購入◆

魚を購入できます。購入のメリットは、すぐに入手できてすぐに展示できるところです。わざわざ海に行って捕獲するような手間がかかりません。ただし購入できるのは、どこの水族館でも見かけるような無難な魚だけなので、珍しい魚を手に入れるのは難しいでしょう。次のような手順で魚を購入してください。

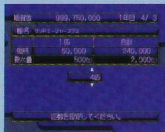
1.購入先を決める

誰から魚を買うのか、購入相手を決めます。方向キー左右で「漁師」か「動物商」を選び、○ボタンを押してください。「友好度」は、あなたと相手の仲のよさを表わしていて、数値が高いほど、売ってくれる魚の種類が増えます。友好度を上げるには、何度も買い物をして、お得意様になることです。

2.生息海域を決める

魚の生息海域別に分類されたリストが表示されます。方向キー上下で購入する海域を選んで、○ボタンを押してください。購入相手との「友好度」の状態によって、購入できる海域や、魚の種類も変わってきます。

3.魚を決める

購入する魚を決めます。方向キー上下で選んで、○ボタンを押してください。人気の高さは「A(高い)〜E(低い)」で表示されています。「人気度」の高い魚を購入したほうが、お客さんは喜んでくれるでしょう。また「要水量」は、その魚を展示するために必要な水槽の大きさ(水量)を表わしています。

4.数を決める

購入数を決めます。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで購入してください。魚を2匹購入すると、価格が2倍になりますが、同時に「要水量」も2倍になります。そのぶん、より大きな水槽が必要になるので注意してください。

5.水槽を決める

最後に、購入した魚を入れる水槽を決めます。すでに設置した水槽に入れるときは「一般水槽」を選んでください。方向キーでカーソルを動かし、水槽に合わせて○ボタンを押せば、魚を水槽内に入れることができます。

「予備水槽」を選ぶと、予備水槽(→14ページ)に入れることができます。入手したばかりの魚を、水温の設定(→50ページ)がきちんと行われていない水槽にいきなり入れるのは好ましくありません。できれば一時的に予備水槽に入れておき、水槽の準備が終わってから移してあげるようにしましょう。

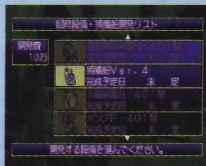
放流について

入手した魚は、寿命が近くなると自動的に海や川に放流されます。また、あまりにも頻繁に病気にかかったり、すぐに元気をなくしたりする魚も、自動的に放流されます。

◆魚捕獲◆

魚を捕獲できます。捕獲のメリットは、何といっても珍しい魚を入手できることです。珍しい魚の捕獲に成功すれば、水族館の人気がドーンとアップするでしょう。ただし、広大な海へ出航するわけですから、何が起きるか想像もつきません。捕獲の作業は、つねに危険と背中合わせだということを忘れないでください。
捕獲に旅立つ前に「捕獲船」と「スタッフ」の準備をしておく必要があります。次のような点に注意して準備をしておきましょう。

【捕獲船】

捕獲に出発するには「捕獲船」が必要です。スタート時には、性能は低いですが、あなたは１台の捕獲船を持っているので、とりあえず出発することができます。けれど、性能の低い捕獲船では、行動範囲が限られています。遠洋に旅立って、誰も見たことがないような魚を手に入れる…そんな夢を実現するためには、研究開発(→32ページ)を行って、性能の高い捕獲船を開発するようにしてください。

【スタッフ】

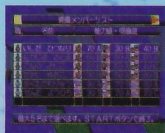
捕獲の旅にはスタッフの力が不可欠です。捕獲船には「アクアキーパー」と「ドクター」を合計５人まで乗り込ませることができます。この２つの職種のスタッフには、捕獲に関する特別な能力があります(下記参照)。捕獲の旅に出る前に、何人か雇っておきましょう。また捕獲が成功するかどうかは、スタッフのレベルが大きく影響してきます。できるだけレベルが高いスタッフを乗せたほうが、捕獲が成功する確率が高くなります。くわしくは28ページ「スタッフのレベルアップ」を見てください。

●アクアキーパー

魚を捕獲するための特殊技能(→28ページ)を持っています。彼がいなかったら、捕獲作業を実行できないので、特殊技能を身に付けたアクアキーパーを、最低１人連れて行かなくてはなりません。出発する前に雇っておきましょう。雇ったアクアキーパーが技能を１つも身に付けていない場合は、勉強会(→34ページ)に参加させて身に付けさせる必要があります。

●ドクター

せっかく魚の捕獲に成功したとしても、水族館に帰る途中に死んでしまっては意味がありません。ドクターを連れていけば、魚の生存確率が高まります。

「捕獲船」と「スタッフ」の準備が整ったら、いよいよ出航です。次ページの手順で捕獲の操作を進めてください。

1.スタッフを選ぶ

捕獲に連れて行くスタッフを選びます。捕獲メンバーリストが表示されるので、方向キー上下で選んでOボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5人を選んだらスタートボタンで決定してください。特殊技能を身に付けたアクアキーパーを、最低1人連れて行く必要があります。ここで選んだスタッフは、捕獲の旅に出ている間、水族館からいなくなるので、代りのスタッフを雇用するなどして、持ち場が手薄にならないように注意してください。

2.期間を設定する

捕獲の旅に出かける期間を設定します。期間が長いほど遠くの海まで行くことができますが、そのぶん費用が多くかかることになります。2ヵ月～6ヵ月の間で設定してください。期間が決まると、いよいよ捕獲の旅がはじまります。

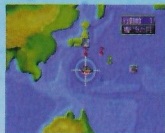
3.サイコロを振る

海で捕獲船を動かすには、まずサイコロを振ってください。Oボタンを1度押すとサイコロが回り、もう1度押すと振ることができます。サイコロの出た目の数が、捕獲船を移動できる「行動数」となります。ゲームスタート時にあなたが持っている捕獲船は性能が低いため、サイコロを1個しか振れません。研究開発(→32ページ)を行って、捕獲船の性能を上げれば、最大5個のサイコロを振れるようになります。サイコロの数が多くなれば、それだけ行動数も大きくなり、海での行動範囲が広がります。

●1ヵ月の終了について

捕獲の作業は、行動数がゼロになるまで続けることができます。ゼロになると1ヵ月が終了します。また、捕獲の作業(漁法)を実行したときには、行動数の残り数にかかわらず1ヶ月が終了となります。1ヶ月目が終わると、ゲーム画面に戻るので、通常のゲームを進めてください。
ゲーム画面に戻ってから1ヵ月が経過すると、2ヵ月目の捕獲作業が再開されます。再開後には、またサイコロを振って行動数を決めることになります。設定した期間の数だけ、この行程をくり返してください。

4.捕獲船の移動

サイコロを振り、行動数が決まったら、捕獲船を動かしてみましょう。方向キーを1回押すと、捕獲船が1回進みます。ただし、捕獲船が1回進むごとに、行動数が1つ減るので、よく考えて進むようにしましょう。むやみに進むと行動数がなくなってしまいます。

5.魚群探知をする

海を移動しながら、魚を捕獲できる漁場を探します。○ボタンを押すと、魚群探知機が作動して、捕獲船の真下の海を探知することができます。魚の反応があった場合は海の上にブイが浮かぶので、ブイの色で漁場の位置を推測してください。赤いブイが浮かんだら、漁場はもうすぐそこです!!
魚群探知を1回行うと、行動数が1つ減ります。探知は慎重に行いましょう。

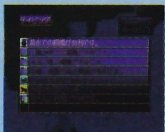
赤ブイ・・・・・すぐそばに魚がいる(周囲1マス以内)。

黄ブイ・・・・・かなり近くに魚がいる(周囲3マス以内)。

青ブイ・・・・・かすかに魚の反応がある(周囲5マス以内)。

6.漁場を発見!!

魚群探知を続けて、ブイの色を頼りにしながら、漁場の位置を突き止めていきましょう。漁場の真上で魚群探知を行うと、漁場を発見することができます。みごと発見できれば、海の上に「漁場マーク」が付きます。ここに、きっと魚がいるはずです!!

漁場マーク

7.漁法を選ぶ

漁場マークの上で○ボタンを押すと、漁法(特殊技能)のリストが表示されます。捕獲船に乗せているアクアキーパーの特殊技能が多いほど、表示される漁法の種類も増えます。方向キー上下で選んで○ボタンを押し、捕獲を実行してください。海域や魚の種類によって、捕獲が成功しやすい漁法、成功しにくい漁法があるので、何度も試して成功確率の高い漁法を見つけ出しましょう。

8.漁獲量を決定する

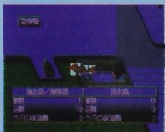
捕獲の作業を実行したあとで、もう1度サイコロを振ります。サイコロの出た目の数で、漁獲量が決まります。数が多ければ、捕獲できる魚の種類も多くなるでしょう。

9.捕獲の結果

最後に、捕獲の結果が表示されます。魚が何種類獲れたのか、確認してみましょう。1匹も捕獲できなかった場合は、漁法の選択ミスが原因として考えられます。次は別の漁法を試してみてください。または、別の漁場を探してみるのもいいかも知れません。
捕獲に成功したら、方向キー上下で持ち帰る魚を選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、スタートボタンで決定してください。成功した場合(何らかの魚が獲れた場合)も、失敗した場合(魚が1匹も獲れなかった場合)も、これで1ヶ月が終了します。

港マーク

10.帰港する

捕獲に成功したからといって、喜んでいてはいけません。水族館へ帰るまで、捕獲の旅は終わらないのです。出発した港まで、捕獲船を戻すことができれば、長かった旅も終了となります。なお、港にはいつでも戻ることができるので、すぐに捕獲を終了したいときは帰港してください。例えば、期間を6ヶ月に設定していて、2ヶ月目に珍しい魚の捕獲に成功した場合は、期間が終了するより前に、帰港してしまってもかまいません。ただし、帰港した時点で捕獲の旅は終了となります。

11.捕獲船内の魚を見る

水族館の左端に、つねに捕獲船が停泊しています。カーソルを捕獲船に合わせて○ボタンを押すと、船にのせられている捕獲した魚のインフォメーションを見ることができます。インフォメーションが表示されている状態で△ボタンを押すと、3種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。魚を捕獲船に長時間入れっぱなしにしておくと、体調が悪くなってしまいます。なるべく早く水槽に移してあげましょう。

●魚情報

種類別に魚のデータを見ることができます。方向キー左右で種類を切り換えてください。

●魚移動

捕獲船内の魚を水槽に移すことができます。このアイコンを選ぶと魚の一覧表が表示されるので、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。続いて、魚購入時と同じように「一般水槽」に入れるか、「予備水槽」に入れるかを選択して、魚を移動させてください。

●魚譲渡

捕獲船内の魚を無料で業者に引き取ってもらうことができます。このアイコンを選ぶと魚の一覧表が表示されるので、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。

【難破の恐怖】

捕獲の旅は、スタート時に設定した期間内に終わらせなくてはなりません。例えば、期間を6ヵ月に設定した場合は、6ヵ月目の行動数がゼロになる前に、水族館に戻る必要があります。捕獲の成功/失敗にかかわらず、もし期間内に戻ることができなかったら、捕獲船は難破してしまいます。捕獲の旅に出るときは、必ず帰りのことも考えて行動してください。遠くまで旅をして、行動数を消費するのは非常に危険です。けれど、珍しい魚を入手するには、この危険にチャレンジする精神も必要です。

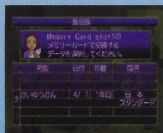
【海の危険】

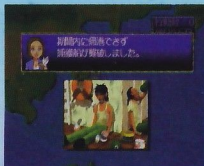
海にはさまざま危険が待ち受けています。捕獲船の移動中に、突然下記のような危険におちいる場合があるので注意してください。海の上では、危険な場所がどこにあるのかはわかりません。しかし、捕獲船に乗っているスタッフのレベルが高ければ、危険ポイントを示すマークが表示されるようになります。捕獲船がマークに近付かなければ、危険な目に会うことはなくなるので、できるだけレベルの高いスタッフを同行させるようにしましょう。

●嵐に遭遇 ・・・・・捕獲船が嵐に襲われます。行動数が3つ減ってしまいます。

●外国船にだ捕 ・・外国の領海に無断で侵入したと見なされて、捕まってしまいます。スタッフたちは逮捕され、保釈金を要求されるハメになります。

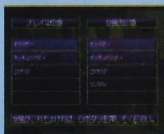
◆魚交換◆

あなたが集めた魚と、友達が集めた魚を交換することができます。メモリーカード差込口に、友達がプレイした「テーマ アクアリウム」のデータがセーブされたメモリーカードを差し込んでから、このアイコンを選んでください。次のような手順で、魚の交換を行うことができます。
魚交換の実行中にセーブ/ロードが行われることがあります。セーブ/ロード中は、絶対にメモリーカードを抜き差ししないでください。

1.データを選ぶ

友達のデータがセーブされているメモリーカードを選んで○ボタンを押すと、セーブデータのリストが表示されます。魚の交換を行うデータを選んで○ボタンを押してください。メモリーカードのロードが実行されます。

2.渡す魚を選ぶ

ロードが終わると、あなたがプレイ中に集めた魚のリストが表示されます。友達に渡してもいいと思うものを選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。このとき選んだ魚は、友達の手に渡ってしまうので、水族館からはいなくなります。覚悟の上で選びましょう。

3.もらう魚を選ぶ

続いて、友達が集めた魚のリストが表示されます。譲ってもらうものを選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。1匹と3匹、2匹と4匹というように、違う数の交換も可能です。

4.交換を実行する

渡す魚(プレイ中の魚)と、もらう魚(交換先の魚)のリストが表示されます。○ボタンを押すと、交換が実行され、友達のメモリーカードにデータがセーブされます。
最後に「水族館のデータもセーブしますか?」と聞かれます。「はい」を選ぶと、交換後の水族館のデータをセーブできます。

魚の共生関係

「共生関係」とは、種類の異なる魚同士が、協力して生活している関係のことをいいます。海の中で共生の関係を保ちながら生活していた魚には、水槽の中でも、その関係を再現してあげましょう。下記に載せた魚たちは、左の魚と右の魚が共生関係にあります。彼らを1匹(1種類)だけ水槽に入れるよりも、共生関係にある相手といっしょに水槽に入れたほうが、病気もなく、元気に生活をおくってくれるでしょう。

ホンソメワケベラ ⟷ クエ、タマカイ
コバンザメ ⟷ ジンベイザメ、ホオジロザメ、メガマウス
コガネシマアジ ⟷ ジンベイザメ

スタッフ雇用

働いてくれるスタッフを雇用できます。水族館を円滑に運営するためには、スタッフの力は欠かせません。またアクアキーパーとドクターは、魚を捕獲(→20ページ)するときにも活躍してくれます。
このアイコンを選ぶと、職種を表わす4種類のアイコンが表示されるので、次のような手順で雇用してください。

能力

1.職種を選ぶ

職種のアイコンを選ぶと、雇用できる人材と、仕事に対する「能力」が表示されます。方向キー左右で人材を選び、○ボタンを押してください。能力の数値を参考にして、人材の実力を見きわめましょう。能力については次ページ「職種と能力」を見てください。

2.給料と配置場所を決める

はじめに給料を設定します。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンを押してください。給料を決めたら、方向キーでスタッフを動かして、○ボタンで配置してください。これで雇用は終了です。あとはスタッフが自動的に動いて、仕事をはじめてくれます。

3.配置場所の変更

配置を行うと、スタッフは自動的に効率よく働いてくれますが、中には見当ハズレな方向に歩いていったり、サボッてばかりいたりするスタッフもいます。そんなときは、正しい場所に配置し直して、きちんと仕事をさせましょう。また、雇用しなくてもいいスタッフを雇ってしまった場合などは、解雇する必要もあります。配置場所の移動と解雇については52ページ「ピンセット」および「解雇」を見てください。

◆職種と能力◆

優秀なのか凡人なのか、人材の実力を見きわめるには能力の数値を参考にしてください。「能力値」は、その人材を100点満点で評価した数値を表わし、「得意度」は仕事の能率のよさを「A(得意)～C(不得意)」の3段階で評価したランクを表わしています。
それぞれの職種と、能力の見かたは下記の通りです。スタッフのレベル(→28ページ)が上がれば、能力も上がっていきます。

【アクアキーパー】

特殊技能

水槽の見回りと清掃が仕事です。彼らを雇っておけば、水が濁った水槽を自動的に見つけて掃除を行い、病気の魚を見つけて報告してくれます。また、魚を捕獲するための「特殊技能(次ページ参照)」を身に付けている人材は、技能の種類を表わすマークが明るく表示されます。暗く表示されている人材は、まだ技能を身に付けていません。

- ・清掃…水槽を掃除するスピード。
- ・捕獲…魚を捕獲する能力。
- ・飼育…歩くスピード。病気の魚を発見する能力。

【ドクター】

病気にかかった魚を治療してくれるのがドクターです。彼らを雇っておけば、水槽を自動的に見回って、病気の魚を見つけては、治療を行ってくれます。ただし能力の「治療」の数値が低いドクターは、治療にとても時間がかかってしまいます。また、魚の捕獲に彼らを連れて行くと、捕獲した魚の生存確率が高まります。

- ・治療…治療するスピード。
- ・回診…歩くスピード、病気の魚を発見する能力。
- ・知識…捕獲した魚を死なせない能力。

【スイーパー】

お客さんがフロアを歩き回ると床が汚れ、水槽のガラスをベタベタ触ると手アカが付きます。床とガラス、そして灰皿を掃除することがスイーパーの仕事です。彼らを雇っておけば、水族館内を自動的に巡回して、汚れている場所を掃除してくれます。汚れや手アカを放っておくと、お客さんに不潔な印象を与えるので注意してください。

- ・清掃…掃除するスピード。
- ・効率…歩くスピード。
- ・察知…汚れを見つける能力。

【コンパニオン】

団体のお客さんへの案内や、魚についての説明を行います。彼女たちを雇っておけば、団体客の先頭に立って水族館内を案内してくれます。魚の知識を増やしたいお客さんも喜んでくれるでしょう。ただし、館内設備の「案内所(→11ページ)」を設置しておかないと、彼女たちは仕事ができないので注意してください。

- ・接客…お客さんに接する態度のよさ。
- ・効率…歩くスピード。
- ・知識…魚の説明をする能力。

◆スタッフのレベルアップ◆

忠誠度　レベル

スタッフのレベルは、日々の仕事を進めるうちに自然に上がっていきます。レベルアップのスピードは「忠誠度」の数値が関係してきます。スタッフの現在のレベルと忠誠度は、インフォメーションの画面(→52ページ)で確認してください。忠誠度は、そのスタッフがあなたのことを信頼してくれている度合いを表わし、数値が高いほど一生懸命に働いてくれます。一生懸命に働くほど、レベルアップのスピードも早くなるわけです。逆に忠誠度が低いスタッフは、勤務中にタバコを吸ったり、スタッフ詰め所で休んでばかりいたり、仕事をサボリがちになります。サボッてばかりいるスタッフは、なかなかレベルが上がりません。忠誠度を上げるには、給料を上げる(→52ページ)必要があります。サボりぎみのスタッフは、昇給させることで、少しはまじめに働くようになるでしょう。また、レベルが上がったスタッフには、忘れずに給料を上げてあげてください。レベルが上がったのに昇給を忘れると、忠誠度が下がってしまいます。もっと早くレベルをアップさせたい!! そんなときには、スタッフを「勉強会」に参加させてください。短期間でのレベルアップに成功するかも知れません。アクアキーパーに特殊技能を身に付けさせたいときにも有効です。くわしくは34ページ「勉強会」を見てください。

◆アクアキーパーの特殊技能◆

特殊技能

アクアキーパーは、魚を捕獲するときに使う特殊技能(漁法)を身に付けることができます。捕獲の旅に出るときは、特殊技能を身に付けているアクアキーパーを最低1人連れて行かないと、捕獲の作業を実行できません。くわしくは20ページ「魚捕獲」を見てください。特殊技能は全8種類あり、アクアキーパー1人につき8個まで身に付けることができます。アクアキーパーに特殊技能を身に付けさせたいときは、勉強会に参加させましょう。くわしくは34ページ「勉強会」を見てください。

●ダイビング
人が潜水器機を使って海中に潜り、直接魚を採集する漁法です。熱帯魚やヒトデのような、浅瀬にいる小さな魚を捕獲するのに適しています。

●底曳網(そこびきあみ)
大きな袋状になった網を水底に接着させ、曳きながら航行して、魚を収集する漁法です。海の底に生息している魚を捕獲するのに適しています。

●エイ空釣り(えいからづり)
1本の糸に10～15本の針を付け、石の重さで揺らして、魚を引っかける漁法です。エイ類など、体高の低い魚を捕獲するのに適しています。

●追い込み
網を仕掛け、船で網の方向へ追い込みながら収集する漁法です。ジュゴンなどの海獣類や、体の大きな魚を捕獲するのに適しています。

●磯打網(いそうちあみ)
魚の泳ぐ道を遮断するように網を仕掛け、網へ追い込んで、収集する漁法です。岩礁地帯(磯)に生息している魚を捕獲するのに適しています。

●船曳網(ふなびきあみ)
大きな網を広げ、曳きながら航行して、魚を収集する漁法です。カレイやタイなど、海の中層部に生息している魚を捕獲するのに適しています。

●一本釣り
餌をばらまき、針と糸だけの釣り竿で1匹ずつ釣りまくる漁法です。カツオやクロマグロなど、群れで回遊する大きな魚に適しています。

●投網(とあみ)
円形状の網を投げ込み、網に魚を絡ませて、たぐり寄せながら収集する漁法です。川などの浅い場所に生息する、小さな魚に適しています。

経　営

水族館の経営に関する操作を行います。水族館を大きく発展させるためには、収支のチェック、銀行からの借り入れ、設備の研究開発など、経営状況をしっかりと把握することが大切です。このアイコンを選ぶと、さらに6種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。

◆経理◆

お金に関するデータをグラフで見ることができます。方向キー上下で、画面の右側にあるデータ項目(下記参照)を選び、○ボタンを押してください。それぞれの数値の推移がグラフに表示されます。
画面右下にある「年/月」の項目を選ぶと、グラフの横軸を6ヶ月/6年に切り替えることができます。また「明細一覧表」を選ぶと、収入と支出の明細表を見ることができます。

収入	水族館全体の収入。	餌　代	魚の餌による支出。
支出	水族館全体の支出。	人件費	スタッフの給料による支出。
入館者数	来てくれたお客さんの数。	維持費	水槽の維持費による支出。
設備購入費	設備の設置による支出。	研究開発費	研究開発による支出。
魚購入費	魚の購入による支出。	総合評価	水族館に対するお客さんの評価。

◆銀行◆

銀行からお金を借りることができます。お金が足りなくなったときは、恥を忍んで借金してみましょう。借金をすると、毎月末に利息を支払うことになります。毎月の利息は少しでも、積み重なると大きな額になってしまうので、メドがついたら、まとめて返済するようにしてください。借りるときは「借入」、返すときは「返済」を選んで、それぞれ次のように操作してください。

【借入】

お金を借り入れることができます。はじめに「借入金額」の欄に、借りる金額を入力します。方向キー上下左右で数字を変更してください。金額を入力すると「月額支払利息」の欄に毎月返済する金額、「返済予定日」の欄に返済が終了する予定日が表示されるので、確認しておきましょう。画面左側に表示されている「友好度」は、あなたと銀行の仲のよさを表わしていて、数値が高いほど交渉を簡単に進めることができます。友好度を上げるには、何度も銀行を利用して、お得意様になることです。
金額を入力したら、Oボタンを押してください。銀行との交渉(下記参照)がはじまります。ここで入力した金額を、銀行が簡単に貸してくれるとは限りません。できるだけあなたが希望している金額を貸してもらえるように、上手に交渉を行ってください。

【返済】

お金を返すことができます。月々に少しずつの金額を返済するだけでは、なかなか借金は減りません。お金に余裕がでてきたら、借りていたお金をまとめて返してしまいましょう。「返済金額」の欄に方向キー上下左右で数字を変更して、返す金額を入力してください。入力後、Oボタンを押せば返済することができます。

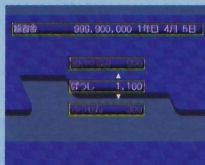
●銀行との交渉

交渉は、画面の下に表示されている手を操作して行います。左側があなたの「手」、右側が銀行担当者の「手」です。方向キー左右で「あなたの手」を左右に動かして、交渉を進めてください。あなたの手と、銀行担当者の手が重なって握手ができれば、交渉成立になります。
左側の数字はあなたの「要求金額」、右側の数字は銀行側の「提示金額」を表わしています。あなたの手が右側へ伸びるほど要求金額が減り、左側へ縮めるほど金額が増えるので、できるだけ中央より左寄りで交渉を成立させましょう。手を伸ばしたり縮めたり、左右に「手」を動かす微妙なタッチが、重要な駆け引きになります。また、中央に置かれているジュースのボトルは、交渉の残り時間を表わしています。ジュースがなくならないうちに、交渉を成立させてください。

◆入館料◆

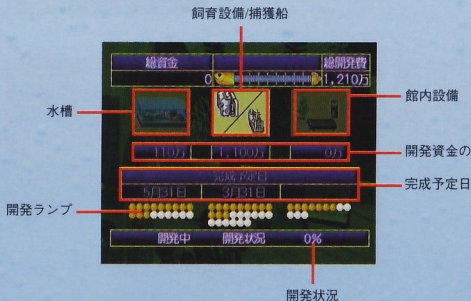
水族館の入館料金を設定できます。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで決定してください。水槽の数が増え、展示している魚の種類も増えて、水族館が充実してきたら、料金を上げてみましょう。ただし、値上げしすぎると、お客さんの反感を買って入館者数が減る恐れがあるので、適度な料金設定を心がけてください。

◆ショップ料金◆

水族館内に設置したショップの販売料金を設定できます。はじめに、設定を行うショップの種類「ぬいぐるみ」「ぼうし」「ふうせん」のどれかを選び、方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで決定してください。商品の売れ行きがいいショップは、料金を値上げしてみましょう。水族館には、ぬいぐるみ、ぼうし、ふうせんを販売する3種類のショップを設置することができます。設置については10ページ「館内設備設置」を見てください。

料金設定とお客さんの不満

お客さんの不満な気持ちは「心理アイコン」となって現れます。お客さんの頭の上に「ボられた!」「ボッタだ!」の心理アイコンを見かけるようになったら、料金の設定が高すぎて、お客さんが激怒していることを表わしています。入館料/ショップ料金を設定し直すようにしてください。好景気のときは、比較的料金を高く設定しても、お客さんから文句が出ないようです。ただし不景気のときは、料金を上げすぎると、ショップの商品は売れなくなり、水族館には閑古鳥の声がこだまするようになるでしょう。
お客さんの心理アイコンについては58ページを見てください。

◆研究開発◆

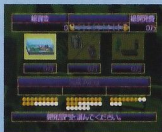
開発資金を投資して、新しい設備を開発できます。次のような手順で開発を行ってください。研究開発できるのは「水槽」「飼育設備／捕獲船」「館内設備」の3つの部門です。開発を進めることで、それぞれ次のようにグレードアップすることができます。

●水槽を研究開発

大きな水槽、ユニークな形の水槽など、研究開発を行うことで、設置できる水槽の種類が増えていきます。水槽については8ページを見てください。

●飼育設備/捕獲船を研究開発

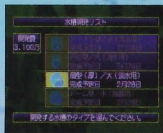
研究開発を行うことで、より性能の高い飼育設備を購入できるようになり、処理できる水量が上がります。また、より性能の高い捕獲船に乗ることも可能になります。飼育設備については14ページ、捕獲船については20ページを見てください。

●館内設備を研究開発

研究開発を行うことで、設置できる館内設備の種類が増え、お客さんにより充実したサービスを提供できるようになります。館内設備については10ページを見てください。

1.開発部門を決める

何を開発するのか、はじめに開発の部門を決めます。左側に表示されているのが「水槽」、中央が「飼育設備/捕獲船」、右側が「館内設備」です。方向キー左右で選んで、○ボタンを押してください。水族館といえば、やはり「水槽」がもっとも重要なアイテムです。資金が少なくて、3つの部門を同時に開発できないときは「水槽」を優先させるとよいでしょう。

2.開発資金の設定

部門を選ぶと、開発資金の設定が可能になります。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで決定してください。資金を多く設定するほど、完成までの開発期間が短くなり、少なく設定するほど期間が長くなります。サイフの中身とよく相談してください。

3.種類を決める
資金を決めると、開発できる設備のリストが表示されます。方向キー上下で選んで、○ボタンを押してください。今、あなたの水族館は何を必要としているのか、しっかりと見きわめて、開発するものを選びましょう。このときに、完成予定日を確認しておいてください。

開発状況

4.完成を待つ
以上で研究開発の操作は完了です。開発の進行状況は「開発状況」の数値で確認することができます。数値が100%に到達したときに、開発は終了となります。進行状況が気になるときは、ときどきここをチェックしてみてください。
開発が終了すると、画面にメーセージが表示されて、新しい設備が完成したことを知らせてくれます。

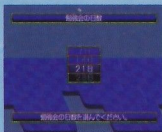
開発ランプ

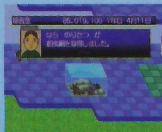
5.続けて開発
研究開発できるのは、1つの部門につき1種類だけです。複数を同時に開発することはできないので、1つの開発が終わったら次を開発する、というように、順番に進めてください。各部門の下に表示されている「開発ランプ」は、開発できる設備の全体数を表わしていて、開発が1つ終了すると、ランプが1つ点灯します。全部が点灯すれば、すべての開発が終了したことになります。

◆勉強会◆

スタッフのレベルを短期間にアップすることができます。雇用したばかりのスタッフは、まだまだ仕事もろくにできない人材ばかりです。能力の数値を上げ、特殊技能(アクアキーパーのみ)を身に付けさせるには、勉強会に参加させて、レベルを上げる必要があります。
このアイコンを選んだら、次のようにして操作を進めてください。

1.参加スタッフを選ぶ

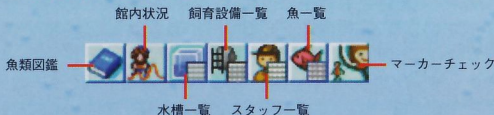
勉強会に参加させるスタッフを選びます。雇用しているスタッフのリストが表示されるので、方向キー上下で選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、2〜5人を選んでスタートボタンで決定してください。勉強会には、1つの職種のスタッフしか参加できません。スイーパーならスイーパーだけ、アクアキーパーならアクアキーパーだけを2〜5人まで選んでください。

2.日数を選ぶ

勉強会を行う日数を、7、14、21、28日の中から設定します。日数を多くしたほうが、レベルの上がり数は大きくなるでしょう。日数を決めると勉強会のスタートとなり、その間、参加しているスタッフは水族館からいなくなります。代りのスタッフを雇用するなどして、持ち場が手薄にならないように注意してください。

3.勉強会の成果

設定した期間が経過すると、勉強会は終了となり、画面に報告書が表示されます。能力がどれだけ上がったのか、どのような特殊技能を身に付けたのか(アクアキーパーのみ)、確認してください。何回勉強会に参加しても、なかなかレベルが上がらず、特殊技能も身に付かなかったり、短時間でたくさんレベルが上がり、特殊技能もすぐに身に付いたり、人材によって成長のしかたに違いがあります。急がずに、コツコツと育てていきましょう。

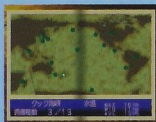
各種データ表示

水槽、飼育設備、スタッフ、魚、お客さんなど、水族館全体のデータを管理できます。さまざまなデータをチェックして、今後の運営に活用しましょう。このアイコンを選ぶと、さらに7種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。

魚類図鑑　館内状況　水槽一覧　飼育設備一覧　スタッフ一覧　魚一覧　マーカーチェック

◆魚類図鑑◆

現在までに入手した魚が図鑑となって表示されます。海域別に表示するときは「海域」、五十音別に表示するときは「五十音」を選んでください。はじめは、ほんの数種類しか載っていない薄っぺらな図鑑かも知れませんが、あなたの努力しだいで、情報満載の分厚いものになるでしょう。完全な図鑑の完成をめざしてがんばってください。

●海域別に表示

方向キーで見たい海域を選んでください。画面の下に表示されている「捕獲種数」の数字は「すでに捕獲した種類/その海域で捕獲できる種類」を表わしています。捕獲に出かけるときは、まだ1種類も入手できていない海域を狙うとよいでしょう。○ボタンを押すと図鑑の画面に切り換わるので、方向キー左右でページをめくってください。

●五十音別に表示

方向キーで「ア～ロ」までの音を選んで○ボタンを押すと、その音ではじまる魚の名前のリストが表示されます。続いて、見たい名前を選んで○ボタンを押すと、図鑑の画面に切り換わります。方向キー左右でページをめくってください。

【図鑑のデータを活用】

魚類図鑑に表示されている「海域」と「最適水温」のデータは、魚たちに快適な生活をおくってもらうための手がかりになります。ここのデータをチェックして、水槽の環境づくりに活用してください。

海域

最適水温

●最適水温

魚が生活するのに最適な温度を表わしています。この魚を入手したら、水温をこの温度に設定した水槽に入れるようにしてください。

●海域

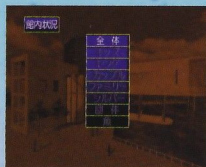
魚が生息していた海域を表示します。同じ海域の魚たちは、最適水温の差が少ないので、1つの水槽に入れても水温に関する問題があまり起こりません。1つの水槽にたくさんの種類の魚を展示したいときは、同じ海域でまとめるとよいでしょう。

◆館内状況◆

お客さんたちが、水族館に対してどれくらい満足しているか、現在の気持ちを「心理グラフ」に表示します。お客さんの種類(客層)を選んで○ボタンを押してください。「子供に人気がある」「若者には人気だけどお年寄りにはイマイチ」というように、水族館がどんな客層に受け入れられているか、ここで調べることができます。上の方に表示されている客層(キッズやヤング)ほど、見たこともないような珍しい魚を好み、下の方の客層(シルバーや団体)ほど、定番の魚を好む傾向があるようです。また、魚たちの心理状態(一番下に表示)も同時にチェックできるので、参考にしてください。お客さんも大満足!!　魚たちも大満足!!…そんな水族館をつくりたいものです。

お客さんと魚の心理状態は「心理アイコン」で個別に調べることもできます。くわしくは56ページ「魚の心理アイコン」、58ページ「お客さんの心理アイコン」を見てください。

【心理グラフ】

心理グラフの色は、お客さんの満足状態を表わしています。オレンジ色=満足、緑色=まあまあ、青色=不満、というように、色の違いで満足の度合いを判別できます。すべてがオレンジ色になっていれば、あなたの水族館は完璧な運営ができているということになります。不満の声が多かったら、今後の展開を考え直す必要があるでしょう。
方向キー上下で、心理アイコンに関する情報を見ることもできます。

◆水槽一覧◆

水族館内に設置した水槽と予備水槽のデータをまとめて見ることができます。方向キー左右でデータをスクロールさせて、それぞれの水槽に何か問題が起きていないか調べてみましょう。また、方向キー上下で一覧表から水槽を選び、○ボタンを押すと「水槽インフォメーション」の画面に切り換えることができます。くわしくは49ページを見てください。

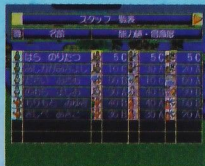
- **水槽名**・・・・・・・水槽の名前を表示。変更することもできます(→51ページ)。
- **水量(t)**・・・・・・水槽の大きさを表示。大きな魚を展示するには、水量の大きな水槽が必要になります。
- **種類**・・・・・・・・水槽の種類を表示。海水用、淡水用、海獣用があります。
- **空き水量(t)**・・・・水槽にあとどれくらい魚を入れる余裕があるかを表示。例えば、水量が「2000」の水槽に、要水量「500」の魚を入れると、空き水量は「1500」になります。
- **フロア**・・・・・・・水槽が設置されているフロア(階)を表示。
- **エリア**・・・・・・・水槽が設置されている場所を、中央より「右」か「左」かで表示。
- **種数**・・・・・・・・水槽に入っている魚の種類の合計数を表示。
- **匹数**・・・・・・・・水槽に入っている魚の数を表示。
- **水温℃**・・・・・・・水槽の水の温度を表示。設定を変更することもできます(→50ページ)。
- **水質**・・・・・・・・水槽の水の状態を表示。汚れた水槽はアクアキーパー(→27ページ)に掃除させてください。
- **餌の量**・・・・・・・魚の餌の量を表示。量を調節することもできます(→51ページ) 。
- **維持費**・・・・・・・水槽を維持するためにかかる1日の費用を表示。

◆飼育設備一覧◆

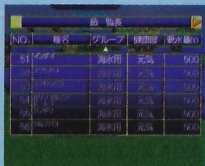
6種類の飼育設備(ろ過装置、自家発電機、サーモスタット、ブロアー、ポンプ、予備水槽)のデータをまとめて見ることができます。それぞれの飼育設備に何か問題が起きていないか調べてみましょう。また、方向キー上下で一覧表から飼育設備を選び、○ボタンを押すと「館内設備確認」の画面に切り換えることができます。くわしくは14ページを見てください。

- **処理水量**・・・・・処理できる最大水量を表示。
- **耐久度**・・・・・・・設備の故障の時期を表わすメーターを表示。故障が進むと緑色のメーターが減り、ゼロになると爆発してしまいます。メンテナンス会社に補修(→15ページ)を依頼してください。
- **補修費用**・・・・・設備の補修にかかるお金を表示。

◆スタッフ一覧◆

雇用したスタッフのデータをまとめて見ることができます。方向キー左右でデータをスクロールさせて、スタッフの勤務状態を調べてみましょう。また、方向キー上下で一覧表からスタッフを選び、○ボタンを押すと「スタッフインフォメーション」の画面に切り換えることができます。くわしくは52ページを見てください。

- **能力値/得意度** ・・スタッフの能力(→27ページ)を表示。
- **性別** ・・・・・・・・・性別を表示。
- **年齢** ・・・・・・・・・年齢を表示。60歳になると自動的に定年退職します。
- **勤続** ・・・・・・・・・勤続年数を表示。
- **レベル** ・・・・・・・・レベル(→28ページ)を表示。
- **忠誠度** ・・・・・・・・スタッフがあなたを信頼している数値を表示(最大100)。レベルの上昇とともに給料をアップしてあげれば、数値もアップします。レベルが上がったにもかかわらず給料を据え置いたままだと、数値が下がるので注意してください。忠誠度がゼロになると、自動的に退職します。
- **特殊技能** ・・・・・・魚を捕獲するときの特殊技能(→28ページ)を表示(アクアキーパーのみ)。

◆魚一覧◆

水族館内にいる魚のデータをまとめて見ることができます。方向キー左右でデータをスクロールさせて、魚たちに何か問題が起きていないか調べてみましょう。また、方向キー上下で一覧表から魚を選び、○ボタンを押すと「魚インフォメーション」の画面に切り換えることができます。くわしくは54ページを見てください。このとき、予備水槽内にいる魚を選んだときは「館内設備確認(→14ページ)」の画面に切り換わります。

- **グループ** ・・・・・・種別を表示。海水魚、淡水魚、海獣に分類されます。
- **健康度** ・・・・・・・・健康状態を表示。同じ種類の魚が複数いる場合は、平均した状態が表示されます。
- **種類** ・・・・・・・・・水槽の種類を表示。海水用、淡水用、海獣用があります。
- **要水量(t)** ・・・・・・魚を展示するために必要な水槽の大きさ(水量)を表示。
- **♂♀** ・・・・・・・・・♂(オス)か♀(メス)か性別を表示。
- **病気** ・・・・・・・・・病気にかかっているかどうかを「ある/ない」で表示。
- **匹数** ・・・・・・・・・入手した魚の数を表示。
- **飼育年数** ・・・・・・入手してから現在までの年数を表示。

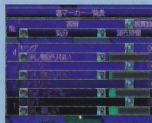
◆マーカーチェック◆

マーカーを付けた魚とお客さんのデータをまとめてチェックできます。このアイコンを選ぶと「魚」と「客」の2つのメニューが表示されます。「魚」を選ぶと「魚マーカー一覧表」、「客」を選ぶと「客マーカー一覧表」が表示され、魚とお客さんのデータを見ることができます。それぞれ次のように操作してください。魚のマーカーの付けかたについては54ページ、お客さんについては53ページを見てください。

【魚マーカー一覧表】

マーカーを付けた魚のデータが表示されます。飼育年数や健康度、病気があるかどうかなど、魚1匹の情報を探る手がかりにしてください。

【客マーカー一覧表】

マーカーを付けたお客さんのデータが表示されます。水族館に対する感想や、滞在している時間など、お客さんの個人の情報を探る手がかりにしてください。

●インフォメーション/カメラ

方向キー上下で、一覧表からお客さんを選び、○ボタンを押すと「インフォメーション」と「カメラ」の2つのメニューが表示されます。

- ・インフォメーション ・・・「お客さんインフォメーション(→53ページ)」の画面が表示されます。
- ・カメラ ・・・・・・・・・・お客さん1人に焦点をあてて、画面がスクロールします。行動の観察が可能です。

一覧表のソート機能

各一覧表の表示中にＬ１(Ｒ１)ボタンを押すと、ソート機能を使うことができます。方向キー左右でデータ項目を選び、○ボタンを押すと、データの内容に準じて一覧表を並び替えることができます。例えば、水槽一覧で「空き水量」のデータを選ぶと空き水量の多い順に、スタッフ一覧で「レベル」を選ぶとレベルの高い順に、魚一覧で「健康度」を選ぶと健康度の悪い順に…というように、データ項目別の並び替えを実行できます。

イルカ関連

イルカを調教して、ショーを開催できます。イルカにいろいろな技をおぼえさせれば、ショーは大盛況間違いなしです。このアイコンを選ぶと、さらに3種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。また、イルカのデータをポケットステーションにセーブして、携帯育成ゲームとして楽しむことができます。ポケットステーションについては60ページ「ポケットステーションの操作」を見てください。

イルカが技をおぼえていないうちからショーを開催しても、お客さんは喜んでくれません。はじめのうちは、じっくりと調教に専念しましょう。「調教」は1ヶ月に3頭まで行うことができます。「ショー」は1ヶ月に1回だけ開催することができます。

スタート時、水族館にイルカはいません。しばらくゲームを進めると、ある偶然によって手に入れることができます。とりあえず1～6ヶ月ぐらいゲームを進めてみてください。きっと、かわいいイルカが水族館に来てくれるはずです。

【ステータス】

「調教」のアイコンを選んだときにも、「ショー開催」のアイコンを選んだときにも、イルカの「ステータス」を見ることができます。調教/ショーをはじめる前に、各イルカのステータスをチェックしておきましょう。また、ここに表示されるイルカの動きで、機嫌のよさがわかります。力いっぱい尾ビレを動かしていたら、機嫌がいい証拠です。調教もショーもうまく進むでしょう。逆に尾ビレの動きがゆっくりだったら、機嫌を悪くしています。これでは、調教もショーもうまく進みません。もう少し時間をおいて、機嫌が戻るのを待ってあげてください。

●個性

L1ボタンを押すと「個性」のステータスが表示されます。「能力値」と「性格」はそれぞれ下記のような意味を表わしています。この2つのステータスは、調教によって変えることはできません。ただし「能力値」に関しては「ポケットステーション」を使うことで高めることができます。くわしくは60ページ「ポケットステーションの操作」を見てください。

[能力値]

- IQ ・・・・・・・・・・頭のよさを表わします。IQが高いほど技をよく理解します。
- Jp ・・・・・・・・・・ジャンプ力を表わします。Jpが高いほどジャンプ系の技が得意になります。
- CI ・・・・・・・・・・器用さを表わします。CIが高いほど難しい技を早くおぼえます。

[性格]

- **感情** ・・・・・・・・感情が激しいほど、集中力や機嫌の変化が激しく、調教が難しくなります。
- **好奇心** ・・・・・・・好奇心の弱いイルカは、1つの技を集中的に調教させたほうが効果的です。強いイルカは、いろんな技を練習させたほうが効果的です。
- **精神力** ・・・・・・・精神力が強いほど、ショーに出演させたときに緊張しないで演技できます。弱いイルカは、緊張して演技に集中できなくなります。

●習熟

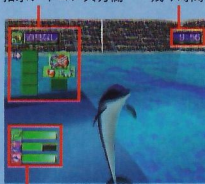
R1ボタンを押すとイルカの「習熟(身につけた能力)」のステータスが表示されます。ここでは、イルカがおぼえている技の名前と、技の上達度を見ることができます(方向キー上下でスクロール可能)。★の数はその技の上達度を表わしていて、★が数が多いほど、ショーで技を披露したときに失敗する確率が低くなります。あなたの調教しだいで、技の種類が増え、★の数も増えていくでしょう。

◆調教◆

イルカを調教して、技をおぼえさせることができます。イルカショーを成功させるには、くり返し調教を行って、イルカの技をみがいていく必要があります。このアイコンを選ぶと、はじめに「ステータス(→40ページ)」が表示されます。方向キー左右で、調教するイルカを選びましょう。○ボタンを押すと、3種類のメニューが表示されます。調教をスタートするときは「調教」を選んでください。「一覧」を選ぶと、イルカの飼育年数や調教回数などの一覧表を見ることができます。調教をやめるときは「終了」を選んでください。

「調教」を選ぶと「マニュアル」と「オート」のメニューが表示されます。調教をコンピュータにまかせるときは「オート」、あなたの手で進めるときは「マニュアル」を選んでください。

【調教の操作】

イルカの調教は、次ページのような手順で進めていきます。制限時間がゼロになると自動的に調教終了となるので、画面右上の残り時間に気を付けてください。また「情報グラフ(→43ページ)」のどれか1つがゼロになってしまったときも、調教は終了となります。

1.練習する技を決める

どのような種類の技を練習させるのか、イルカに指示を出します。技の種類は「指示アイコン」を順番に入力し、組み合わせることによって指示することができます。

①動きの基本を決める

はじめに、練習させる技の動きの基本形を決めます。方向キーで、3つの指示アイコンから1つを選んで、○ボタンを押してください。ここで選んだ指示アイコンの種類が、技の動きの基本となります。

・ボール……ボールを使った技を練習させます。
・フープ……輪を使った技を練習させます。
・道具なし…道具を使わない技を練習させます。

②動きの組み合わせを決める

「①」で選んだ動きの基本形に、さまざまな指示アイコンを組み合わせていきます。方向キーで指示アイコンを選んで、○ボタンを押してください。ボールを使ってどう動くのか、フープを使ってどう動くのか、道具を使わずにどう動くのか…指示アイコンを組み合わせることによって、動きを決めることができます。

③練習を実行する

上記のように指示アイコンを組み合わせて「GO」のアイコンを選ぶと、イルカは練習をはじめます。このときの指示アイコンの組み合わせかたによって、練習の方法は大きく2つにわかれます。あなたの調教方針に合わせて、組み合わせかたを次のように変えていきましょう。

●すでにおぼえた技を上達させる方法

1つの技は2～3個の指示アイコンの組み合わせによって成り立っています。すでにおぼえている技の組み合わせを入力すると「GO」を選んだときに、画面に技の名前が表示されます。同じ技の組み合わせを何度も選んで練習させれば、技を上達することができます。すでにおぼえた技の組み合わせは「技一覧表(→44ページ)」でまとめて見ることができます。

●新しい技をおぼえさせる方法(フリー練習)

「GO」のアイコンを選んだときに「フリー」と表示される組み合わせがあります。これは、イルカに対して特に技の指示をしないで、イルカの自主性にまかせて練習させる方法です。自由に泳がせることによって、イルカは今までに知らなかった技を自分の力でおぼえていきます。技をおぼえると、ステータス(→40ページ)の「習熟」の欄に新しい技の名前が表示されます。

2.イルカの練習を観察する

「GO」のアイコンを選ぶと、イルカはあなたが指示した技の練習を1回行います。このとき、練習が成功したかどうか、新しい技をおぼえたかどうか、練習のようすをしっかりと見守っていてあげてください。練習の結果によって、次にどのような指示を与えるかが重要になってきます。

3.練習の結果を評価する

イルカの練習が1回終わると、3つのアイコンを選べるようになります。練習が成功したのか、新しい技をおぼえたのか、結果をふまえた上で、もっとも適切なアイコンを選び、練習を評価してあげてください。どのアイコンを選ぶかによって、画面左下にあるイルカの情報グラフ(下記参照)に影響します。

あなたが下した評価に対して、イルカは反応を見せてくれます。正しい評価を行っていれば、イルカは首を縦に振って喜んでくれます。逆に間違った評価を行うと(練習が成功したのに教育的指導を行う…など)、首を横に振って嫌がります。調教の成果を上げるには、あなたがイルカの練習をよく観察して、正しい評価を下す必要があります。

●エサを与える

練習がとてもうまくいったときに、ごほうびとしてエサを与えます。満腹度が下がってきたときも、このアイコンでエサを与えてください。

●なでる

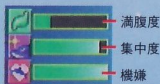
とりあえず練習がうまくできたら、「次はもっとがんばれよ!!」という意味を込めて、このアイコンを使って頭をなでてあげましょう。

●教育的指導

ときにはビシッと叱る必要もあります。あきらかにチンプンカンプンな練習を行ったときは、このアイコンを選んでください。

[情報グラフ]

画面左下の3つのグラフは、調教中のイルカの体調を表わしていて、上記「エサを与える」「なでる」「教育的指導」のアイコンのどれを選ぶかで、グラフが増えたり減ったりします。イルカの練習結果をふまえた上で、もっとも適切なアイコンを選んでください。どれか1つのグラフがゼロになると、調教は終了してしまいます。

満腹度
集中度
機嫌

・**満腹度**・・・・・・・・お腹の減りぐあいを表わします。
・**集中度**・・・・・・・・やる気を表わします。
・**機嫌**・・・・・・・・・機嫌のよさを表わします。

4.次の指示を出す

最後に、2つのアイコンを選べるようになります。もう1度同じ技の練習を続けさせるときは「同じ指示を与える」、別の技を練習させるときは「違う指示を与える」を選んでください。「同じ指示を与える」を選ぶと、イルカは再び同じ練習をはじめます。「違う指示を与える」を選ぶと、もう1度「1.」の手順から指示アイコンを入力し直すことができます。

この手順をくり返して、調教を進めてください。1つの技を何度も練習させれば技が上達し、技の指示をしないで自由に練習(フリー)させれば、新しい技を身につけていきます。調教の進行状況は、ステータス(→40ページ)の「習熟」に表示される技の名前と★の数で確認してください。新しい技をおぼえれば技の名前が増え、技が上達すれば★の数が増えていきます。

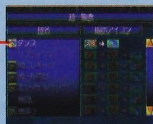
【アイコンを表示】

調教の画面で△ボタンを押すと、5種類のアイコンが表示されます。アイコンが表示されている間は、時間の流れはストップしています。それぞれ次のように操作してください。

●ステータス

ステータス(→40ページ)を表示できます。L1ボタンを押すとイルカの「個性」について、R1ボタンを押すと「習熟」についてのチェックが可能です。

●技一覧表

水族館にいるイルカたちが、今までにおぼえた技の名前と指示アイコンの組み合わせが表示されます。調教中のイルカがおぼえている技には「イルカ」のマークが付いています。この一覧表を使うと、イルカに技を指示するときに、1つずつアイコンを入力する手間がなくなります。
方向キー上下で、調教中のイルカの技(マークが付いている技)を選んで○ボタンを押すと、指示アイコンの組み合わせが表示されます。続けて○ボタンを押すと、指示アイコンがすでに入力された状態になるので、あとは「GO」のアイコンを選ぶだけで、イルカは練習をはじめてくれます。

●アドバイス

アドバイスを表示するかどうかを設定できます。「表示あり」か「表示なし」を選択してください。「表示あり」にしておけば、調教中にアドバイスメッセージが表示されるようになります。

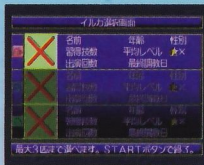
●情報グラフ

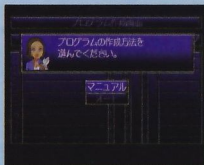
情報グラフ(→43ページ)を表示するかどうかを選択できます。表示させるときは「表示あり」、表示させないときは「表示なし」を選んでください。

●調教終了

調教を終了できます。制限時間が終了する前に調教をやめるときは、ここを選んでください。

◆ショー開催◆

調教したイルカたちを出演させて、ショーを開催できます。このアイコンを選ぶと、はじめに「イルカ選択画面」が表示されるので、出演するイルカを3頭まで選びましょう。画面には「×」が付いている3つの空欄が表示されています。○ボタンを押すと「ステータス(→40ページ)」が表示されるので、方向キー左右でイルカを選び、「出演」を選んで○ボタンを押してください。空欄にイルカのグラフィックが表示されます。
空欄の一番上に表示されるイルカは「キャプテン(CAP)」の役割を果たすため、もっとも技の上達度が高いイルカを選んだほうがよいでしょう。同じようにして、2番目、3番目の空欄にイルカを選んでください(イルカが2頭以上いるときのみ)。ショーに出演させるイルカが決まったら、スタートボタンを押してください。

【ショー前の準備】

「プログラム作成画面」では、ショーをはじめる前の準備を行います。最初に「マニュアル」と「オート」のメニューが表示されます。プログラムの作成をコンピュータにまかせるときは「オート」、あなたの手で進めるときは「マニュアル」を選んでください。
マニュアルを選んだときは、次のような手順でショーのプログラムを作成していきます。どのような順番で技を披露し、イルカにどのような動きをさせるのか、プログラムの組みかたひとつで、ショーの盛り上がりかたも違ってくるでしょう。

1.技の名前を選ぶ

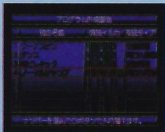
演技する技の種類を決めます。方向キー左右で「技の名前」の空欄を選び、○ボタンを押すと、イルカがおぼえている技のリストが表示されます。方向キー上下で技を選び、○ボタンで決定してください。技を選ぶときは、イルカたちが共通しておぼえているものを選んだほうが、ショーは盛り上がります。例えば、3頭のイルカを出演させるときに、3頭全員がおぼえている技を選べば、かっこいいチーム演技を披露することができます。逆に、3頭のうち1頭しかおぼえていない技を選んだら、1頭が技を披露するだけで、あとの2頭は何もしないで見ていることになってしまいます。おぼえていない技は「★×0」と表示されるので確認してください。

2.演技するイルカの順番を決める

「1.」で選んだ技を実行するイルカの順番を決めます。方向キー左右で「演技イルカ」の空欄を選び、○ボタンを押すと、その技をおぼえているイルカの番号が表示されます。方向キー上下で演技する順番にイルカを選んで○ボタンを押してください。「CAP」はキャプテンのイルカを表わします。

3.演技のタイプを決める

どのような動きで演技するかを決めます。方向キー左右で「演技タイプ」の空欄を選び、○ボタンを押すと、演技のタイプが表示されます。「1.」で選んだ技を「2.」で選んだイルカの順番で、どのように演技させるのか、方向キー上下で選んで○ボタンを押してください。これでプログラムの作成は終了です。プログラムは10種類まで作成できるので、上記の手順をくり返して作成してください。

- **同方向同時** ・・・・同じ方向に、同時に技を実行します。
- **交差同時** ・・・・・動きを交差させて、技を実行します。
- **同方向順番** ・・・・同じ方向に、時間差をつけて技を実行します。
- **交差順番** ・・・・・動きを交差させて、時間差をつけて技を実行します。

4.プログラムの順番を決める

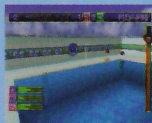
プログラムを実行する順番を決めます。プログラムは、作成した順番に上から表示されています。この順番を変更するときは、まず方向キーで「No」を選び、上下で順番を変えたいプログラムを選んで○ボタンを押します。次に、同じようにして別のプログラムを選んで○ボタンを押すと、2つの順番が入れ替わります。この操作をくり返して、順番を並び替えてください。○ボタンを2回押すと、プログラムの消去が可能です。すべての操作が終わったら、スタートボタンを押してください。いよいよショーの開催です!!

【ショー中の操作】

ショーがはじまると、イルカはプログラム作成画面で作成した通りに、順番に技を披露してくれます。失敗しないで技を実行できるかどうか、あたたかく見守ってあげてください。画面の左側には、イルカの体調を表わす「情報グラフ(→43ページ)」が表示されています。ショー中にイルカが疲れてくると、グラフが下がり、技の成功確率が減ってしまいます。あまりにもグラフが下がりすぎたときには、○ボタンを押して休憩をとってあげましょう。休憩をとると、イルカはしばらくの間休んで疲れを回復し、再び演技に戻ります。

情報グラフ

お客さん大喜び!!

画面の右側に、お客さんの興奮状態を表わす「ボルテージレベル」が表示されています。レベルが上がっていれば、お客さんたちがショーを楽しんでくれている証拠です。イルカショーは大成功といえるでしょう。逆に、レベルが下がっている場合は、まだまだショーの内容に改良の余地があります。イルカをさらに調教したり、プログラムを組み直したりしてみましょう。

水槽画面

水槽画面を表示して、水槽内の魚のようすを見ることができます。このアイコンを選ぶと、カーソルが「魚」の形に変わります。方向キーでカーソルを動かし、中のようすを見たい水槽に合わせて○ボタンを押してください。他の水槽の水槽画面を見たいときには、1度×ボタンを押して、水槽画面を終了させてから、魚カーソルを他の水槽に合わせて○ボタンを押してください。魚カーソルが出ている状態で×ボタンを2回押すと、通常のゲーム画面に戻ります。

【水槽画面を見る】

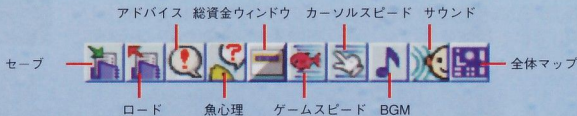
水槽画面の中には、あなたが入手した魚たちが泳いでいます。魚たちの頭の上には、彼らの個人的な気持ちを表わす「心理アイコン」が表示されるので、気を付けて観察してください。心理アイコンについては56ページ「魚の心理アイコン」を見てください。また、水槽画面内を泳いでいる魚にカーソルを合わせて○ボタンを押すと「魚インフォメーション(→54ページ)」が表示されます。魚1匹に関する情報を調べるときに活用してください。

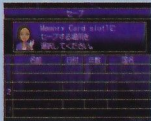
システム

セーブやロード、ゲームスピードの変更など、オプションに関する操作ができます。このアイコンを選ぶと、さらに10種類のアイコンが表示されるので、それぞれ次のように操作してください。セーブ/ロードは、メモリーカード差込口にメモリーカードを差し込んでから実行してください。また、セーブ/ロードの実行中にメモリーカードを抜き差ししないでください。

アドバイス　総資金ウィンドウ　カーソルスピード　サウンド

セーブ　全体マップ

ロード　魚心理　ゲームスピード　BGM

【セーブ】

ゲームのデータをセーブできます。セーブするメモリーカードを選んでから、場所を選んでください。セーブには、メモリーカードに5ブロックの空き容量が必要です。

【ロード】

ゲームのデータをロードできます。ロードするメモリーカードを選んでから、セーブデータ名を選んでください。またロードの操作は、タイトル画面の「LOAD GAME(→3ページ)」でも行うことができます。ロード後は、水族館内にお客さんが1人もいない状態でスタートしますが、しばらくゲームを進めればすぐにやって来てくれます。

【アドバイス】

アドバイスを表示するかどうかを設定できます。「表示あり」にしておけば、ゲーム中のさまざまな場面でアドバイスメッセージが表示されるようになり、ゲームをスムーズに進めることができます。

【魚心理】

水槽画面(→47ページ)に、魚の心理アイコンを表示するかどうかを設定できます。「表示あり」か「表示なし」を選んでください。

【総資金ウィンドウ】

ゲーム画面(→6ページ)の上部にある総資金のウィンドウを表示するかどうかを設定できます。「表示あり」か「表示なし」を選んでください。

【カーソルスピード】

カーソルの動くスピードを設定できます。方向キー左右でマークを選び、○ボタンを押してください。右のマークを選ぶほどスピードは速く、左のマークを選ぶほど遅くなります。カーソルの動きを速くしておけば、画面がスクロールするスピードも速くなります。

【ゲームスピード】

ゲーム内の時間の流れを設定できます。方向キー左右でマークを選び、○ボタンを押してください。右のマークを選ぶほどスピードは速く、左のマークを選ぶほど遅くなります。研究開発を行っているときなど、スピードを速くしておけば、待ち時間が少なくてすみます。

【BGM】

BGMの種類を設定できます。方向キー左右で選んで○ボタンを押してください。

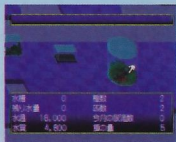
【サウンド】

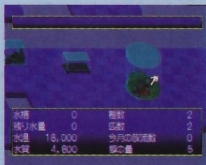
ゲーム中の音響に関して設定できます。「ステレオ」か「モノラル」を選んでください。

【全体マップ】

水族館の全体マップを表示できます。表示する領域(四角形で表示)を方向キーで移動して、○ボタンを押すと、四角形の領域が画面に表示されます。

インフォメーション

水槽、スタッフ、お客さん、魚に関して、さらにくわしいデータを表示して、個別の操作を実行できるのが「インフォメーション」の画面です。ただボーッと見ているだけでは、水族館の運営はうまくいきません。この画面を使って、つねに細かい調整を行ってください。

◆水槽インフォメーション◆

設置した水槽にカーソルを合わせて○ボタンを押すと「水槽インフォメーション」が表示されます。水槽に関する個別のデータを調べるときに活用してください。

- **水槽名** ・・・・・・・・水槽の名前を表示。
- **水量** ・・・・・・・・・水槽の大きさを表示。大きな魚を展示するには、水量の大きな水槽が必要になります。
- **空き水量** ・・・・・水槽にあとどれくらい魚を入れる余裕があるかを表示。例えば、水量が「2000」の水槽に、要水量「500」の魚を入れると、空き水量は「1500」になります。
- **水温** ・・・・・・・・・水槽の水の温度を表示。水温を設定することもできます(→50ページ)。
- **水質** ・・・・・・・・・水槽の水の状態を表示。水が汚れると、緑色のメーターが減っていきます。汚れた水槽はアクアキーパー(→27ページ)に掃除させてください。
- **種数** ・・・・・・・・・水槽に入っている魚の種類の合計数を表示。
- **匹数** ・・・・・・・・・水槽に入っている魚の数を表示。
- **今月の放流数** ・・・放流した魚の数を表示(→19ページ)。
- **餌の量** ・・・・・・・・魚の餌の量を表示。量を調節することもできます(→51ページ)。

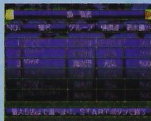
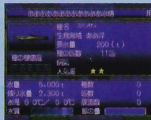
【インフォメーションアイコン】

「水槽インフォメーション」の画面で△ボタンを押すと、9種類のインフォメーションアイコンが表示されます。このアイコンを使って、水槽に起きているさまざまな問題を解決していきましょう。それぞれ次のように操作してください。

●魚情報

水槽内の魚のデータを種類別に表示します。方向キーで種類を切り換えてください。病気にかかっていないかどうか、魚の健康状態を種類別に調べることができます。

●魚移動

水槽内の魚を、他の水槽または予備水槽へ移すことができます。このアイコンを選ぶと、水槽内にいる魚の一覧表が表示されるので、方向キー上下で選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。続いて「予備水槽」か「一般水槽」かを選びます。一般水槽を選んだ場合は、方向キーでカーソルを動かして、魚を移す水槽に合わせて○ボタンを押してください。

●魚譲渡

水槽内の魚を無料で業者に引き取ってもらうことができます。繁殖して増えすぎた魚や、病気がちな魚は引き取ってもらいましょう。このアイコンを選ぶと魚の一覧表が表示されるので、方向キー上下で選んで○ボタンを押し(もう1度押すとキャンセル)、1～5匹を選んでスタートボタンで決定してください。

●水温

水温を設定できます。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで設定してください。魚の最適水温に合わせた温度設定を心がけましょう。最適水温は「魚類図鑑(→35ページ)」で調べることができます。

●餌の量

魚に与える餌の量を設定できます。方向キー左右で緑色のメーターを調節してください。メーターを右側に伸ばすほど、餌の量を多く与えていることになります。量が少ないと魚は餓死してしまうし、多すぎると水槽が汚れてしまいます。魚の心理アイコン(→56ページ)で空腹状態をチェックしながら、適度な量を調節しましょう。

●スタッフ呼び出し

スタッフを呼び出して、仕事をさせることができます。このアイコンを選ぶと、職種を表わす3種類のアイコンが表示されるので、水槽の水が汚れているときは「アクアキーパー」、病気の魚がいるときは「ドクター」、水槽のガラスが汚れているときは「スイーパー」を選んでください。呼び出されたスタッフは、すぐに駆け付けて来て仕事をしてくれます。

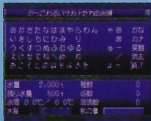
●水槽の移動

水槽を別の場所へ移動できます。このアイコンを選ぶと、水槽を持ち上げることができます。方向キーで新しい設置場所まで動かして、○ボタンで設置し直してください。お客さんがあまり寄って来ない水槽は、人の流れが多い場所に移動したほうがよいでしょう。

●水槽画面

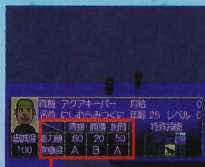
水槽画面を表示して、水槽内の魚のようすを見ることができます。魚たちがどのような生活をおくっているのか、何か不満をかかえていないか、ときおり水槽の中をのぞいてチェックしてみましょう。くわしくは47ページ「水槽画面を見る」を見てください。

●水槽名

水槽の名前を自由に入力できます。方向キーで文字を選んで、○ボタンで入力し、最後に「決定」を選んでください。サメ科の魚だけを集めた「サメ水槽」とか、日本海の魚だけを集めた「にほんかい水槽」など、水槽のテーマに合った名前をつけてあげてください。

◆スタッフインフォメーション◆

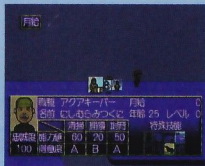
働いているスタッフにカーソルを合わせて○ボタンを押すと「スタッフインフォメーション」が表示されます。スタッフ個人に関するデータを調べるときに活用してください。

仕事の能力

- **・職種** ・・・・・・・・・職種を表示。
- **・月給** ・・・・・・・・・1ヶ月に支払う給料の額を表示。
- **・年齢** ・・・・・・・・・年齢を表示。60歳になると、自動的に定年退職します。
- **・レベル** ・・・・・・・・レベル(→28ページ)を表示。
- **・忠誠度** ・・・・・・・・スタッフがあなたを信頼している数値を表示(最大100)。レベルの上昇とともに給料をアップしてあげれば、数値もアップします。レベルが上がったにもかかわらず給料を据え置いたままだと、数値が下がるので注意してください。忠誠度がゼロになると、自動的に退職します。
- **・特殊技能** ・・・・・・魚を捕獲するときの特殊技能(→28ページ)を表示(アクアキーパーのみ)。

【インフォメーションアイコン】

「スタッフインフォメーション」の画面で△ボタンを押すと、3種類のインフォメーションアイコンが表示されます。このアイコンを使って、スタッフに関する操作を行いましょう。それぞれ次のように操作してください。

●月給

支払う月給を設定できます。方向キー上下左右で数字を変更して、○ボタンで決定してください。レベルが上がったスタッフには、給料を上げてあげましょう。そうすれば「忠誠度」も上がり、ますますよく働いてくれるはずです。

●ピンセット

スタッフの配置場所を変更できます。このアイコンを選ぶと、スタッフを持ち上げることができます。方向キーで新しい配置場所まで動かして、○ボタンで配置し直してください。見当ハズレな方向をウロチョロしているスタッフを見つけたら、仕事をするべき場所へ動かしましょう。

●解雇

必要のないスタッフを解雇できます。ろくな仕事をしてないくせに、給料だけもらっている…そんなどうしようもないスタッフが、どこの世界にもいるものです。スタッフへの給料は月々の定期的な出費になるので、いらないヤツは早めにクビにしてやりましょう。

◆お客さんインフォメーション◆

水族館内を歩いているお客さんにカーソルを合わせて○ボタンを押すと「お客さんインフォメーション」が表示されます。お客さん個人のデータを調べるときに活用してください。インフォメーション内に表示されているマークは、それぞれ下記のような意味を表わしています。

…水族館の全体的な感想を表示。

…清潔さに関する感想を表示。不快感を与えているようだったら、スイーパー(→27ページ)に掃除させましょう。

…疲労度を表示。疲れているお客さんが多いようだったら、イス(→11ページ)の設置数を増やしてあげましょう。

…今までに見た水槽の数を表示。

…水族館での滞在時間を表示。緑色のメーターが右側に伸びているほど、滞在時間が長いことを表わしています。

…お目当ての魚の名前を表示。お客さんが見たがっている魚をここでリサーチできます。

【マーカーを付ける】

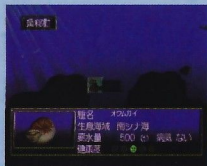
「お客さんインフォメーション」の画面で△ボタンを押すと「マーカー」のアイコンが表示されます。マーカーを付けるときは「マーカー」、付けたマーカーを解除するときは「キャンセル」を選んでください。マーカーを付けておけば「マーカーチェック(→39ページ)」でお客さん1人1人のデータをまとめて見ることができます。

◆魚インフォメーション◆

水槽画面(→47ページ)で泳いでいる魚にカーソルを合わせて○ボタンを押すと「魚インフォメーション」が表示されます。魚1匹に関するデータを調べるときに活用してください。

- **種名**・・・・・・・・・種類名を表示。
- **生息海域**・・・・・生息している海域を表示。
- **要水量**・・・・・・・展示するために必要な水槽の大きさ(水量)を表示。
- **病気**・・・・・・・・・病気にかかっているかどうかを表示。
- **健康度**・・・・・・・健康状態を表示。

【インフォメーションアイコン】

「魚インフォメーション」の画面で△ボタンを押すと、3種類のインフォメーションアイコンが表示されます。このアイコンを使って、魚に関する操作を行いましょう。それぞれ次のように操作してください。

●魚移動

魚を他の水槽、または予備水槽へ移すことができます。このアイコンを選ぶと、設置した水槽の一覧表が表示されるので、移動先の水槽を選んで○ボタンを押してください。予備水槽は一番上に表示されています。

●魚譲渡

魚を無料で業者に引き取ってもらうことができます。繁殖して増えすぎた魚や、病気がちな魚は引き取ってもらいましょう。譲渡を行った魚は、水槽の中からいなくなります。慎重に実行してください。

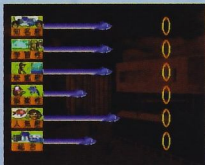
●マーカー

マーカーを付けるときは「マーカー」、付けたマーカーを解除するときは「キャンセル」を選んでください。マーカーを付けておけば「マーカーチェック(→39ページ)」で魚1匹ずつのデータをまとめて見ることができます。

年度末決算

毎年カレンダーが3月31日を過ぎると1年が終了し、今年1年間、あなたがどのような水族館経営を行ってきたか、振り返ることができます。数字の伸び具合を見てみれば、いろいろ反省点も見えてくるはずです。次の1年間に向けて、今後の方針を考え直してみるといいでしょう。

【年度末評価】

1年が終了すると、はじめに表示されるのがこの画面です。ここでは、あなたの水族館が6種類の分野において評価されます。高い評価を受けると、ボーナスとして特別交付金がもらえるので、全分野で交付金を獲得できるようがんばりましょう。

●知名度

どれだけ有名になっているかを評価します。お客さんを満足させれば、評判が世間に広がって知名度も上がります。

●学習性

どれだけ豊富な種類の魚が展示されているかを評価します。入手する魚の種類を増やせば、学習性も上がります。

●快適度

お客さんに快適な空間を提供しているかを評価します。汚れの少ない、清潔な環境を保てば評価が上がります。

●娯楽性

イルカショーの内容が充実しているかを評価します。イルカに豊富な技をおぼえさせて、ショーを盛り上げましょう。

●人気度

どれだけ人気があるかを評価します。人気の高い魚をたくさん入手して展示すれば、人気度もどんどん上がります。

●総合

あらゆる角度から、水族館全体を評価します。この分野で高い評価を得られれば、あなたの水族館は完璧です!!

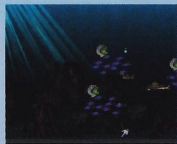
【年度末決算報告】

年度末決算報告

	今年	前年度比
総資金	973,510,600	▲ 973,510,600
借入金額	682,300	▲ 682,300
特別交付金	0	0
収入	24,047,300	▲ 24,047,300
支出	0	0
利益	24,047,300	▲ 24,047,300
年間入館者	134,600	▲ 134,600

年度末評価の画面で○ボタンを押すと、この画面に切り換わります。ここでは、収入と支出の状況を見ることができます。1年間、お金がどのように動き、どれだけ利益があがったのか、経営者としては当然知っておかなくてはなりません。画面左側に前年度の数字が表示されているので、比較してみましょう。

魚の心理アイコン

水槽画面(→47ページ)で泳いでいる魚の頭の上に、アイコンが表示されることがあります。これは、魚の個人的な気持ちを表わす「心理アイコン」です。彼らは、優雅に泳いでいるように見えても、大きな不満をかかえていたり、あなたに助けを求めていたりする場合があります。そんな彼らの訴えになるべく早く気付き、対処してあげられるようにしてください。

水が汚い

何だい、この水の汚さは。冗談じゃないよ。デリケートなボクが、こんな場所で生活できるわけがないだろ。早くアクアキーパーに掃除(→51ページ)させてくれよ。

息苦しい

ハアハア、何だか息が苦しくなってきたぞ。水槽が汚れすぎていて、これじゃあ、息ができないよ。アクアキーパーはまだ掃除(→27ページ)をしてくれないのか?

窒息しそうだ

ダメだ、苦しい…。こんなに濁った水の中で息ができるわけないよ…。早くアクアキーパー(→27ページ)を呼んで掃除させてくれ…このままじゃ、ボクの命が…。

涼しい

あれ? 何だか涼しくなってきたぞ。水温の設定(→50ページ)を、もうちょっと上げてくれるとうれしいなぁ。サーモスタット(→14ページ)の調子も見といてくれよ。

寒い

ハクション!! どうなってるんだい、この寒さは。早く水温の設定(→50ページ)を上げてくれ。もしかしたらサーモスタット(→14ページ)の調子が悪いんじゃないの?

寒くて死にそうだ

うう…寒い…何だか眠くなってきた…気持ちよく眠れそう…。水温の設定(→50ページ)も、サーモスタット(→14ページ)の調子も、そんなものどうでもいいよ…。

蒸し暑いぞ

この水槽の中、蒸し暑いような気がするんだけど。水温の設定(→50ページ)が高いんじゃない? それともサーモスタット(→14ページ)がうまく作動してないせい?

暑い

暑いー!! こんなとこじゃ生きていけないよ!! 水温の設定(→50ページ)はどうなってる!? サーモスタット(→14ページ)は確認したのか!? どうにかしろよ、おい!!

暑くて死にそうだ

水温の設定(→50ページ)の上げすぎか、サーモスタット(→14ページ)の性能の低さが原因だね…。でも今さら対処しても遅いさ…。ボクは煮魚になるよ、グツグツ…。

ちょっと腹が減った

そろそろ餌が欲しくなってきたなぁ。水槽での生活ってのは、食事ぐらいしか楽しみがないからね。それじゃあ、餌の量(→51ページ)の調節をよろしくたのむよ。

腹が減った

だんだん腹が減ってきたぞ。餌の量(→51ページ)をもっと増やして、早く何か食べさせてくれよ。餌代も払えないような、ショボくれた水族館なのかい、ここは。

腹が減って死にそうだ

うう、頭がクラクラする…お腹と背ビレがくっつきそうだ…。このまま餌の量(→51ページ)を増やしてくれないんなら、ボクはもう天国へ旅立つ準備をするよ…。

かたっぱしから食ってやる

もう餌の量(→51ページ)を増やせなんて言わないぜ!! 自分の食料は自分の力で確保してやる!! まずは、ボクの横を泳いでいる、うまそうなアイツがターゲットだ!!

共生関係の魚がほしい

ボクが海にいたころは、共生関係(→25ページ)の相手と助け合って生活してたんだ。共生できる相手を同じ水槽に入れてくれれば、快適な水槽ライフがおくれるのに。

恋人がほしい

ボク(ワタシ)もそろそろお歳頃、すてきな彼女(彼氏)を連れてきてほしいなぁ〜。くれぐれも♂♀(→38ページ)を間違わないようにね。そっち方面には興味ないから。

狭い

こんな小さな水槽に、こんなに大勢つめ込むなんて、窮屈でやってられないよ。もっと大きな水槽に移動(→50、54ページ)させてよ。ボクはのんびり泳ぎたいんだから。

早急なる環境改善を望む

おいおい、何だよこの水槽は!! 水温はメチャメチャ、汚れもひどいし、餌は少ない。これじゃあ、陸の上で生活したほうがマシだ!! 魚をなめるんじゃねぇぞ!!

病気にかかっています

不覚にも病気になっちゃった。悪いけど、ドクターを呼び出して(→51ページ)治療をたのんでくれないかい? このまま放っておいたら、他のみんなにうつるかも…。

めまいがする

他の種類の魚と同じ水槽に住むと、いろいろ気を使ってノイローゼになりそう…。できれば、ボクら専用の水槽を用意してくれるとうれしいなぁ。このままだと体調が…。

もうダメかも…

完全に体調をくずしてしまった。天国の入口が見えてきたよ…。ボク1匹を1つの水槽に隔離して、誰にも気を使わずにのんびりと静養できる環境をつくってくれ。

さようなら…

ボクは死ぬよ…。でもそんなに悲しくないんだ…逆にうれしいくらいだよ…。だって、やっとこの苦痛から開放されるんだから…。ありがとう、そしてさようなら…。

まずまずの調子だ

なかなかいい水槽だね。ボクが生まれ育った、広大な海を思い出すよ。でも海に比べたら、まだまだこんなのは子供だましさ。まあ、いちおう努力は認めるけどね。

快適だ

うわぁ、気持ちいい。このシッポをすりぬけていく水の感覚…まるで海みたいだよ。こんなにすばらしい水槽で泳げるなんて、ボクはしあわせ者だ。どうもありがとう!!

最高だ

何も言うことはないよ。何もかも完璧な、最高の水槽だ。この水族館にお世話になれたことを、ボクは誇りに思うよ。これは海を超えてるね!! おそれいりました!!

お客さんの心理アイコン

水族館内を歩いているお客さんの頭の上に、アイコンが表示されることがあります。これは、お客さんの個人的な気持ちを表わす「心理アイコン」です。遊びに来てくれたお客さんたちは、本当に水族館に満足してくれているのか。彼らの声に耳を傾けて、至らない部分は改善していきましょう。お客さんたちの笑顔なくして、水族館の成功はありえません。

この水族館、前から来てみたかったんだ。今日はきっと楽しい1日になるね。ようし、入館料を払って、さっそくゲートをくぐってみよう。ワクワクしてきたよ!!

ドキドキ!

思ってた通り、なかなか楽しめそうな水族館だね。どんな魚たちに出会えるんだろう…想像しただけでドキドキしちゃうよ。さぁ、水槽を回って見てみよう!!

いくらなんでも、こんなに高い料金をとることはないだろう!!入館料(→31ページ)とショップ料金(→31ページ)の設定を考え直したほうがいいんじゃないのか!?

水族館に遊びに来てから、もうだいぶ時間が経ったな。ひと通り水槽も見たし、魚も見たし、もう思い残すことは何もないよ。そろそろ家へ帰ることにしよう。

カエル!!

帰りたいけどゲートまで戻れない…。あれ?通路をふさがれて動けないぞ。もしかしたら閉じ込められたのか!?とんでもない欠陥建築だね。早く帰らせてくれ!!

ああ、疲れた…。さんざん歩き回って、もうヘトヘトだよ。イス(→11ページ)があれば座って休めるのに…。ホントはもっと見ていたいけど、帰って休もうかな…。

もうダメだ、疲れすぎて1歩も歩けない…。どうしてここにはイス(→11ページ)がないんだろう。こんな水族館に来たのが失敗だったよ。2度と来ないようにしよう。

かいてき!

うわぁ、床はまったく汚れてないし、水槽に手アカがまったく付いてない。どこもかしこもピカピカだね!! 清潔感が溢れていて、快適な気分で魚を見て回れるよ。

うえっ、床は汚れて真っ黒。水槽のガラスには手アカがベタベタ…。少しはスイーパー(→27ページ)に掃除させたらどうだい!?客に対して失礼だと思わないのか!!

水槽がきれいに設置されていて、とっても見やすいね。魚も種類がいっぱいで、見ごたえたっぷり。今日はとっても楽しかったよ、機会があったらまた来たいな。

この水族館は最高!! 海の神秘を満喫できたって感じ!! こんなに楽しい体験をしたのは生まれてはじめてだよ!! 今度は友達を誘って、また遊びに来るからね!!

これでも水族館だって言うの? ろくな魚がいないじゃん。ウチにある金魚鉢でもながめていたほうが、よっぽど楽しいよ。時間のムダだね、とっとと帰ろう!!

最悪だな、この水族館は!! これじゃあ、つぶれるのも時間の問題だ!! ここの経営者は、水族館の経営を学ぶ前に、まずは人間としての礼儀を学ぶべきだね!!

何だか同じような魚ばっかり。魚屋さんでよく見かける、ありふれた種類しかいないんだね…。もっと珍しい魚を捕獲(→20ページ)して、楽しませてほしいなぁ。

通路にお客さんが溢れていて、思った方向へ進めやしないよ。水槽の配置が悪いんじゃないの?順路標識(→12ページ)で人の流れを整理したほうがいいんじゃないの?

いやぁ、すごく巨大な魚だね。図鑑やテレビでは見たことあったけど、こうしてまじかに見ると迫力が違うね。生命の不思議を感じるよ。この水族館に来てよかった!!

この魚、前から見たかったんだよ。でも、すごく珍しいらしくて、どこの水族館に行っても見られなかったんだ。こんな珍しい魚がいるなんて、すごい水族館だね。

あっ、これが話題の魚だ!! 最近のテレビや雑誌は、この珍しい魚の話題でもちきりだよ。やっと見ることができて超感激!! 友達みんなに自慢してやろうっと!!

水槽の中が少し見にくいなぁ。せっかく美しい魚がいるのに、水槽が濁ってたら台無しだよ。アクアキーパー(→27ページ)を雇って、掃除させたほうがいいと思うよ。

何だこの水槽の水は。これは水というより泥? 濁りすぎて、何も見えないよ。一刻も早くアクアキーパー(→27ページ)に掃除させてくれ、気持ち悪くなっちゃった。

お客さんがいっぱいで、魚がよく見えないなぁ。水槽の設置場所を移動(→51ページ)したりして、水槽と水槽の間隔をもっと広く設計してよ。これじゃあ窮屈じゃん。

コンパニオンの知識(→27ページ)の豊富さには感心してしまったよ。魚について、何でも知っているんだね。おかげですごく勉強になった、どうもありがとう。

タバコを吸いたい!! でも、どこを探しても灰皿(→11ページ)が見つからない…。ああ、イライラする!! 客をこんな気持ちにさせるなんて、ひどい水族館だ!!

ポケットステーションの操作

手に入れたイルカのデータを「ポケットステーション」にセーブすると、携帯育成ゲームとして楽しむことができます。ポケットステーションの画面の中で、イルカはさまざまな動きを見せてくれるでしょう。時間の経過や、ステータス(→63ページ)の状態によって、動きの種類がリアルタイムで変化します。調教して能力をアップさせたり、宝物を探索させたり、エサをあげたり、いろいろなことを試してみましょう。通信対戦によるイルカレースも可能です。

LED

光通信（IrDA準拠）

決定ボタンをしばらく押し続けるとメニュー画面が表示され、EXIT（ゲーム終了）、CONTINUE（ゲーム継続）の選択ができます。

液晶画面

上ボタン

左ボタン

決定ボタン

下ボタン

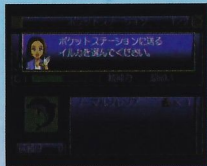
右ボタン

カバー（操作パネル）

◆ポケットステーションのセーブ/ロード◆

ポケットステーションでイルカを調教するには、水族館のイルカをポケットステーションにセーブする必要があります。また、ポケットステーションで調教したイルカを水族館に戻すには、ポケットステーションのイルカを水族館にロードする必要があります。メインアイコン「魚入手」の中にある「ポケットステーション」のアイコンを選ぶと「送る」または「戻す」のメニューが表示されるので、セーブするときは「送る」、ロードするときは「戻す」を選んで、次のように操作してください。

【送る(セーブ)】

はじめにイルカの「ステータス(→40ページ)」の画面が表示されます。方向キー左右でセーブするイルカを選び、○ボタンを押してください。
続いて2種類のメニューが表示されます。セーブを実行するときは「送る」を選んでください。セーブをやめるときは「終了」を選んでください。セーブを行うには、ポケットステーションに10ブロックの空き容量が必要です。

【戻す(ロード)】

「戻す」を選ぶとロードが実行され、イルカは水族館へ戻ります。戻ったイルカの能力には、ポケットステーションでの調教結果が反映されています。また「サーチ(→63ページ)」のコマンドで獲得した宝物は、ボーナス資金として、水族館の総資金に加算されます。
「解除」は、万が一ポケットステーションのプレイ中にイルカのデータが壊れてしまったときに使います。水族館のイルカをポケットステーションにセーブすると、水族館からそのイルカはいなくなるため、ポケットステーションのデータが壊れると、そのイルカを2度と水族館に戻すことができなくなってしまいます。そんなときは、このコマンドを使ってセーブする前のイルカのデータを水族館に復帰させてください。

◆メインコマンド◆

決定ボタンを押すと「メインコマンド」が表示されます。上/下/左/右ボタンで、6つのコマンドの表示を切り換えてください。

●調教
左/右ボタンで表示することができます。ミニゲームを行って、イルカを調教するためのコマンドです。ミニゲームについては下記を見てください。

●サーチ
左/右ボタンで表示できます。イルカに宝物を探させるコマンドです。くわしくは63ページを見てください。イルカの機嫌が悪いときは、実行してくれません。

●レース
下ボタンで表示することができます。調教したイルカによる通信対戦レースを行うコマンドです。くわしくは64ページを見てください。

●ステータス
左/右ボタンで表示することができます。能力値や空腹状態など、イルカのステータスをチェックできます。くわしくは63ページを見てください。

●エサ
左/右ボタンで表示することができます。お腹を空かしたイルカに、エサを与えるためのコマンドです。くわしくは63ページを見てください。

【調教】

イルカを調教できます。3種類のミニゲームを行って、イルカの能力値を高めていきましょう。上/下ボタンでミニゲームを選び、決定ボタンを押してください。キャンセルを選ぶと終了します。調教を続けてばかりいると、イルカが疲れてしまうので注意しましょう。

●ダンス

イルカに指示を与えてダンスをさせます。クリアするとIQ(→63ページ)のステータスが上がります。ゲームがスタートすると、一定時間だけダンスの指示が表示されるので、矢印の方向と順番をおぼえてください。

一定時間が過ぎると、画面にイルカが登場します。記憶を頼りにして、矢印の順番通りに上/下/左/右ボタンを押してください。制限時間内に正しくボタンを押せばクリアです。ボタンの方向を間違えた場合、または制限時間を過ぎてしまった場合はゲームオーバーになります。クリアするごとに、指示する回数が増え、難しくなっていきます。

●Jump

イルカにジャンプさせて、ジャンプ力を鍛えます。クリアするとJp(→63ページ)のステータスが上がります。ゲームがスタートすると、はじめに目標の高さが表示されます。この高さを越えることを目標にしてください。

続いて、画面の下に3ケタのスロットが回りはじめます。決定ボタンを押して、左の数字から順番に止めてください。止めた数字が、目標の高さを越えればクリアです。例えば目標の高さが「1m50」の場合は、1m50(1メートル50センチ)=150(150センチ)なので、スロットの数字の合計数が「15」以上ならクリアとなります。ボーナスチャンスとして、同じ数字が2つそろうと2倍(220なら440に)、3つそろうと3倍(222なら666)になります。

223×2

●フープ

イルカを操作してフープ(輪)をくぐらせます。クリアするとCI(下記参照)のステータスが上がります。ゲームがスタートすると、はじめに目標タイムが表示されます。このタイム内にゴールすることを目標にしてください。

画面に次々とフープが表示されます。上/下/左/右ボタンでイルカを動かして、フープをくぐらせてください。目標タイム内にゴールできればクリアです。

【サーチ】

イルカに海を探索させて、宝物を手に入れることができます。上/下ボタンで探索させる場所を選び、決定ボタンを押してください。キャンセルを選ぶと終了します。ただし、イルカの機嫌が悪いときは、実行してくれません。探索場所を決定すると、イルカは探索をはじめます。宝物を見つけてくれるかどうか結果を待ちましょう。

【エサ】

イルカにエサを与えることができます。「エサ」を選んで決定ボタンを押してください。キャンセルを選ぶと終了します。ステータスでマンプク(下記参照)の状態をチェックして、イルカがお腹を空かせているようだったら、エサを与えるようにしましょう。

【ステータス】

イルカのステータスをチェックできます。左/右ボタンを押すと「スタミナ」「マンプク」「キゲン」「IQ」「Jp」「CI」「なまえ」の順にステータスが表示されます。ステータスの値は、点灯しているランプ数で表示され、それぞれ下記のような意味を表わしています。

●スタミナ
体力を表示。体力が少ないときは、調教を行わないで、休ませるようにしてください。

●マンプク
お腹の減りぐあいを表示。お腹が減っていたら「エサ」コマンドを使いましょう。

●キゲン
機嫌のよさを表示。時間の経過によって、機嫌がよくなったり悪くなったりします。

●IQ
頭のよさを表示。「ダンス」の調教に成功すると上がり、失敗すると下がります。

●Jp
ジャンプ力を表示。「Jump」の調教に成功すると上がり、失敗すると下がります。

●CI
器用さを表示。「フープ」の調教に成功すると上がり、失敗すると下がります。

●なまえ
イルカの名前と性別(♂か♀か)、年齢を表示。

【レース】

このコマンドを選んで決定ボタンを押し、あなたのポケットステーションと対戦相手のポケットステーションの両方を通信待機の状態にしてください。
この状態で2つのポケットステーションのLEDを正しく通信が行われる向きに合わせて、送信する側のポケットステーションの決定ボタンを押してください。

通信が正しく接続されていれば、自動的にイルカレースがスタートします。レースに7勝すると、イルカの能力が上がり、7敗すると下がります。

アクアリウムキングへの道

シミュレーションゲームには、分厚い解説書がつきものですね。でも「そんなのいちいち読んでられない!!」という活字離れが進むみなさんのために、ここではゲームの進めかたを簡潔に説明していきます。簡潔すぎてわからないところがあった場合は、解説書内にくわしく書いてあるので、そちらを見てください。

◎水槽の設置 ⇨ くわしくは8～9ページ

魚を展示するには、まず水槽が必要です。水槽の設置数が増えれば、それだけ維持費もかかってしまうので、スタート時の資金が少ないうちに、いきなりズラリと並べる必要はありません。はじめは2～3個の水槽を選んで設置してみましょう。水槽を選ぶときには「種類」と「水量」について確認しておく必要があります。

●種類

海水用、淡水用、海獣用のどれを設置するか、これから展示しようと思っている魚の種類に合わせて選んでください。スタート時に海獣(アシカやジュゴンなどの哺乳類)を入手するのは難しいので、はじめは海水用か淡水用を選ぶのが無難でしょう。

●水量

水槽の大きさを表わす数値です。この数値によって、水槽に入れられる魚の種類、匹数が変わってきます。あとで魚を入手するときの参考になるので、よくおぼえておいてください。

◎魚の入手(購入する) ⇨ くわしくは18～19ページ

魚を入手するには、業者から「購入する」か、海に出て「捕獲する」か、2つの方法があります。まずは購入について説明していきましょう。購入する魚を選ぶときには「生息海域」と「要水量」について確認しておいてください。魚を購入したら、設置しておいた水槽(一般水槽)に直接入れてしまってもいいので

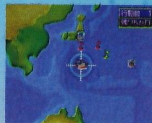
●生息海域

同じ海域に生息している魚たちは、最適水温がほとんど同じなので、1つの水槽にいっしょに入れても水温の違いによる問題があまり起こりません。購入する魚を選ぶときには、その魚がどこの海域に生息しているのかを見ておいてください。

●要水量

魚を入れておくために必要な水槽の大きさを表わす数値です。あらかじめ、魚を入れられる十分な大きさの水槽を用意しておきましょう。

◎魚の入手(捕獲する) ⇨ くわしくは20～24ページ

捕獲の旅が成功するかどうかは、捕獲船の性能の高さと、旅に同行させるスタッフ(アクアキーパーとドクター)のレベルの高さにかかっています。ただしはじめのうちは、あまり性能の高くない捕獲船と、あまりレベルの高くないスタッフを使って、比較的捕獲が簡単な近海で、じっくりと捕獲の操作

●捕獲船

捕獲船の性能を上げると、海上での移動手段であるサイコロの個数が増えます。一番性能の低い捕獲船は、サイコロを1個しか振れませんが、性能を上げれば最大5個まで増やすことができます。サイコロが増えると、遠くまで移動できるようになり、より珍しい魚の捕獲が可能になるでしょう。研究開発(→32ページ)で性能の高い捕獲船を開発してください。

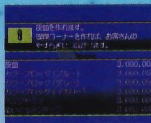
●アクアキーパー

捕獲の作業には、彼らが身に付けている特殊技能(漁法)が必要になります。豊富な技能を身に付けていたほうが、捕獲できる魚の種類も多くなるので、できるだけ多くの技能を持った人材を同行させるようにしましょう。アクアキーパーを勉強会(→34ページ)に参加させると、特殊技能を身に付けていきます。

●ドクター

魚の捕獲に成功したとしても、水族館へ帰る途中に死んでしまっては、元も子もありません。彼らを捕獲船に乗せておけば、魚の生存確率が高まります。ドクターのレベルが高いほど、生存確率はアップするので、レベルの高い人材を同行させるようにしましょう。勉強会(→34ページ)に参加させれば、ドクターのレベルが上がります。

◎魚を水槽へ移す ⇨ くわしくは16ページ

魚を入手したら、水槽の水温を設定(→50ページ)して、魚たちが快適に過ごせるような環境をつくりましょう。そのためには、魚たちがどのような水温の海で生活していたのかを知っておく必要があります。魚類図鑑(→35ページ)を開いて、彼らの最適水温を調べてみてください。
水温を設定したら、予備水槽に入れておいた魚を水槽に移動(→16ページ)させます。1つの水槽に種類の違う魚を入れるときは、最適温度が同じ魚を選ぶようにしてください。同じ海域に生息していた魚なら、最適水温の差が少ないので、1つの水槽に入れてしまっても安心です。何も考えずに、最適水温がバラバラの魚を同じ水槽に入れると、健康を害する恐れがあります。グループ分けは正しく行ってください。

●最適水温

魚が生活するのに最適な水の温度を表わしています。水温をこの温度に設定すれば、魚は元気に暮らしてくれるでしょう。くれぐれも、温かい温度を好む魚を、低い温度に設定した水槽に入れてしまった、なんていうことがないようにしてください。

◎館内設備の設置 ⇨ くわしくは10～11ページ

館内設備を設置することで、水族館がより過ごしやすくなり、お客さんの評判が高まります。けれど、スタート時からいくつも設置する必要はありません。お金に余裕がないときは、水槽の設置や魚の入手に力を入れたほうが得策でしょう。水族館の経営が軌道に乗ってきてから設置しても遅くはありません。館内設備の中で特に優先的に設置したほうがいいのが、灰皿、ショップ、イスの3種類です。

●灰皿

もし灰皿がなかったら、タバコを吸いたくなったお客さんのイライラがつのり、水族館の評判が悪くなります。ヘビースモーカーたちのためにも、ぜひ設置しておきたい設備です。

●ショップ

ぬいぐるみ、ぼうし、ふうせんを販売する3つのショップがあります。ショップは子供たちに大人気なので、設置すればキッズ層の好感度が高まるでしょう。商品が売れれば、それだけ水族館の収入が上がるので、設置しておいて損はありません。

●いす

お客さんは、歩き疲れるとすぐに帰ってしまいます。いすを設置しておけば、お客さんはいすに座って、体力を回復するようになります。入館者数が増えてきたら、設置数を増やすようにしてください。

◎スタッフの雇用 ⇨ くわしくは26～28ページ

スタッフには4つの職種があります。水槽を設置して魚を入手したら、最低でもアクアキーパー、ドクター、スイーパーを各1人ずつぐらいは雇用するようにしましょう。コンパニオンの雇用は、水族館がある程度大きくなり、お客さんの数が増えてきてからでも大丈夫です。また、スタッフはフロアとフロアの間を行き来してくれません。2階に水槽を設置したら、2階専用のスタッフを新たに雇ってください。

スタッフを雇っておけば、仕事のある場所を自分で探して、自動的に仕事をしてくれるので、特別な操作をする必要はありません。ただし、アクアキーパー、ドクター、スイーパーに関しては、一刻も早く仕事をさせたいような事態が発生した場合に、呼び出し(→51ページ)をかけて仕事の指示を与えることもできます。

 アクアキーパー

 ドクター

 スイーパー

 コンパニオン

◎人気のある水槽は…

お客さんたちは、魚を観賞するために、水槽の周りに集まります。水槽の周辺は混雑しがちになるので、水槽と水槽の間隔は、十分なスペースを空けておいたほうがいいでしょう。混雑していると、お客さんに不満な思いをさせることになります。特に、人気のある魚を展示している水槽の周囲には、余計な館内設備などは設置しないで、ゆったりと観賞できる環境をつくるようにしてください。

◎水族館を大きくする(研究開発)

⇨ くわしくは32～33ページ

スタート時はガラ～ンとしていたフロアの上も、さまざまな水槽が置かれるうちに、狭く感じられるようになるはずです。そんなときは、2階にも水槽を設置して、水族館を大きくしていきましょう。そうすれば、お客さんの数はさらに増え、収入も増えていきます。
水族館を発展させるには、研究開発の作業が不可欠です。研究開発を行い、次のように設備をグレードアップさせてください。

●水槽のバリエーション

いくらたくさんの水槽が並んでいても、同じような形の水槽が並んでいるだけでは、お客さんは満足してくれません。ドーナツ型やトンネル型やなど、さまざまな種類の水槽があってこそ、水族館の魅力は上がっていくのです。水槽の研究開発を行って、設置できるバリエーションを増やしていく必要があります。

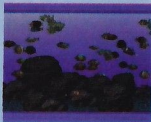
●飼育設備の購入

水槽の数が増えると総水量も増えるので、性能の低い飼育設備では、水を処理をしきれなくなります。より性能の高い飼育設備を研究開発し、新しく買い替えて、正常に水を処理できる環境をつくってください。

●豊富な館内設備

館内設備の種類が増えれば、お客さんにより充実したサービスを提供できるようになります。豊富な植物、さまざまなショップ、エスカレーターなど、研究開発を行って、設置できる種類を増やしていきましょう。

◎魚の飼育

魚たちは、水族館の人気者です。彼らにいつも元気でいてもらわなくては、水族館の未来はありません。ここでは、魚の健康を管理するにあたって、注意すべきことをまとめてみました。

●餌

餌が足りなかったら、魚たちは餓死してしまいます。餌の量(→51ページ)を設定して、いつも水槽内に適度な量の餌があるように保ってください。

●水温

前記「魚を水槽へ移す」の項目で説明しましたが、魚を水槽に入れるときには、魚の最適水温を調べて、水温を設定(→50ページ)する必要があります。水温の設定が高すぎたり、低すぎたりすると、魚の命にかかわる恐れがあります。

●病気

どんなに健康に気を使っていても、病気になったり、元気がなくなったりする魚は出てきます。ドクターを雇用していれば、自動的に各水槽を巡回して、病気の魚を見つけて治療してくれます。もしドクターよりも早く、あなたが病気の魚に気付いたときは、急いでドクターを呼び出して(→51ページ)治療させてください。魚の健康状態は、心理アイコン(→56ページ)や、魚一覧(→38ページ)などを手がかりにしましょう。

●健康度

健康度(→38、54ページ)の低い魚は、病気にはかかっていませんが、体調をくずしています。体調をくずす1番の原因は、複数の種類を1つの水槽に入れたため、ストレスがたまってしまうことです。そんな魚は1匹(1種類)だけを、できるだけ広い水槽に入れて、のんびりと静養できる環境をつくってあげてください。元気が戻れば、再びもとの水槽に戻しても大丈夫でしょう。

テーマ アクアリウム制作スタッフ

プロデューサー:渋谷 知広

アシスタントプロデューサー:田中 伸

QA:岩間 尚志

プロダクトマーケティング:辻 良尚、永井 宣弘

アートディレクション:渡辺 一郎

ライター:早瀬 竜太郎

ロゴタイプ・パッケージデザイン:(株)ゼスト

エグゼクティブプロデューサー: Bullfrog Productions Ltd.

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社

〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル

製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL.03-5436-6400（受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休）

INTERNET HOMEPAGE ea online JAPAN SITE http://www.japan.ea.com/ インターネットホームページ：ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題が満載のホームページ。左のアドレスまで、ぜひ遊びにきてください。

SLPS 01768